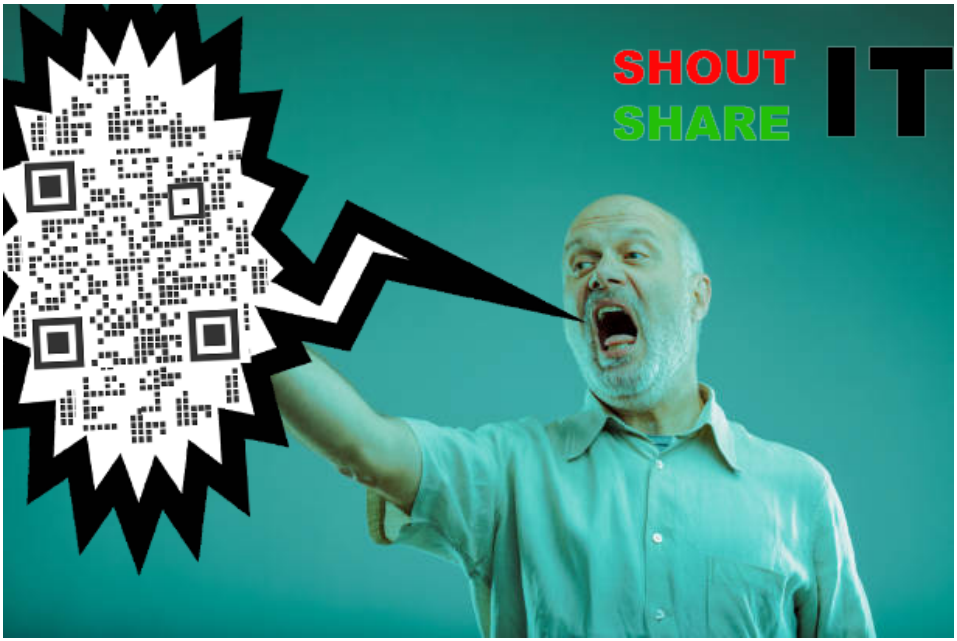
LitRPG

Эолия Шейнберг

ХРИЗАЛИДА

ПУТЬ ПРЕДВЕСТНИКА

2014


SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Что желает ребенок,который ничего не имеет? Чего он будет хотеть от игры? Куда приведут его мечты? Это история одного безумца идущего по пути силы.

-
- Шейнберг Эолия
- Хризалида. Путь предвестника
- Часть первая.
- Часть вторая.
- Часть третья.

Шейнберг Эолия

(мужик)

Хризалида. Путь предвестника

Что ребенок в 6 лет знает о жизни? Что семья и руководство колонии всегда помогут ему встать, если он упал, дать еду, если он голоден, обеспечат образованием. А что понимает ребенок из детдома в 6 лет? Что жизнь борьба и что за свое место надо бороться, врага бить, будь он девочкой или мальчиком. Тебе никто не поможет просто так. Это просто знания, которые не сложились в мировоззрение и не приобрели четкой формы в сознании.

Штатный психолог центра детского психологического развития Элиза Донован, сидела в своем кабинете и думала о том, что делать с детьми, попавшими в детдом в столь раннем возрасте. В центре, она проходит практику по специальности "коррекция поведения проблемных детей-сирот". По завершению практики она станет внештатным специалистом, и будет заниматься своим персональным проектом.

Пока мировоззрение ребенка только формируется, его можно корректировать, но так будет только лет до двенадцати, к этому времени психика будет окончательно сформирована. Тогда психолог, сможет помочь только в случае, если ребенок сам сможет осознавать свои проблемы и целенаправленно консультироваться с психологом для их решения. Элиза отличалась от своих коллег тем, что была заядлой оптимисткой, жизнерадостной и открытой. Молодость, красивая фигура, приятный характер делал из нее приятного собеседника в любой компании. В суровый век космической эры, когда космические колонии бороздят просторы космоса, мужчины видели в ней ангела, из древних мифов. Столько мрачные мысли о проблемах с психикой ребенка ей навивала группа детей из детдома с 6-го яруса. Группой, как таковой они и не были. Одиночки - это были дети, которые не прижились в детдомах и конфликтовали со сверстниками, явно или скрыто. Если они не приживутся в обществе, не найдут своего места в нем, то их потребности в общении, признании, принадлежности к социальной группе могут принять опасные формы - социопатия, банды, наркотики, маниакальные расстройства личности. Из детей-одиночек вырастают специалисты, ученые - они не привыкли полагаться только на себя, а всех остальных делят на врагов или на нейтралов. Друзей нет, есть партнеры. Чтобы из одиночки вырос потенциальный специалист, нужен психолог, который будет

корректировать поведение прямыми и косвенными мерами.

Сейчас, ей попался странный случай - Анжи Ганет. Мальчик шести лет, прошел уже трех психиатров и двух психопатологов. Все как один, утверждают, что ребенок полностью здоров психологически и физически, и сознательно отказывается общаться со сверстниками и врачами. Девиантного поведения не замечено, как проводит свободное время не известно. Снимает все предметы, по которым его можно отследить в свободной зоне.

Последние тридцать лет, государство решает проблемы сирот кардинально и в тоже время несколько жестоко. На каждого подростка старше шести лет в детдоме устанавливается игровая капсула для игр с полным погружением. Она же играет роль кровати. До этого времени дети используют контактные линзы или наноботов в глазном яблоке, с функцией дополнительной реальности для постепенной адаптации к использованию инфосети. В двенадцати лет с разрешения попечителя, разрешается полноценная игровая учетная запись с поднятие уровней. В четырнадцать лет, разрешение попечителя уже не требуется. Функции +18 доступны по достижению восемнадцати лет. Детям после выбора расы и имени персонажа принудительно дают игровую семью, часто с братьями и сестрами. Все они НПС. Решение очень гуманно, ребенок нуждается в родительской любви и защите, близких людях. Государство не может дать им этого напрямую, но может дать доступ к миру, где это возможно. В реальной жизни, у детдомовца есть восемь часов на сон, двенадцать часов свободного времени и обязательные четыре часа на обучение.

В этом месяце стартует проект Хризалида, гос. проект государства Лунар. Проект признался ООН и комитетом независимых экспертов, как проект столетия. Лунар, является независимым государством, образованным шестьдесят лет назад, на темной стороне луны. Он не входит ни в какие коалиции или альянсы, сам по себе является закрытым для въезда государством и обладает очень маленьким населением. Шестьдесят лет назад одна корпорация объявила себя независимым государством, было три коротких войны и еще семь попыток силового захвата Лунар. Никто так и не смог захватить это карликовое государство. Даже применение ядерного и бактериологического оружия не помогло. За всё время войн и конфликтов у Лунар не погибло ни одного человека. Полная автономия и роботизация системы обороны. Это был рай для ученых, куда приглашались лишь избранные. Лунар, шел по пути технологического развития и превзошел все страны конкуренты.

Год назад они анонсировали свой проект Хризалида. Ровно через полгода, на один день всё мировое игровое сообщество получило бесплатный доступ к Хризалиде. Это был культурный шок. Игра не была игрой в обычном смысле, это был традиционный средневековый мир фэнтези, но реализм поражал. Законы физики, реализм ощущений, магия, навыки, профессии. Казалось, что попал в другой мир.

Волнение Элизы было обоснованным. Сегодня начинается неделя финального бета-тестирования. Анжи Ганет, её подопечный, получил приглашение на бета-тест - вчера ему исполнилось шесть лет, по закону ему полагается игровая капсула. Сегодня, его переведут в блок с капсулами и он получил свою семью.

Часть первая.

Анжи, был обычным ребенком-сиротой, с ранних лет понявшим, что за свое место в мире надо бороться. Если хочешь жить нормально - умей постоять за себя. Сегодня Анжи переводят в блок и игровыми капсулами. Старая традиция, чтобы не травмировать детей им выделяется одна игра и одна семья. Приглашение, дает большие возможности, Хризалида перспективна и совсем скоро приобретет огромную аудиторию пользователей. Те кто, начал играть с самого бета-теста получают огромное преимущество.

Дети во всех играх торгуют информацией, это знает любой игрок. У них не растут уровни, но они могут путешествовать по всему миру. Агрессия со стороны полноценных игроков к детям, карается очень жестоко. Возраст в игре равен реальному. По достижении восемнадцатилетия можно выбирать любую внешность. Будь хоть дитем гоблина, тело будет постепенно расти в соответствии с реальным возрастом. И присутствует знак детской пустышки перед игровым ником, дабы ни кто не выдавал себя за взрослого.

Анжи сделал разминку и был готов бежать, если предстоящий бой в новом корпусе будет невыгоден для него. "Всегда контролируй ситуацию" - это был завет, который он всегда соблюдал. Издевательства учат простой истине - бей любого, кто пытается сесть тебе на шею. Бей до тех пор, пока желание с тобой связываться не иссякнет. Трое подростков уже шли к его капсуле, самому старшему на вид было лет двенадцать.

- А вот и наш новенький.

- Что мелкий уже обоссался?

- Он немой, зачем спрашивать, начистим рыло и скажем что и как. Будет рыпаться, еще раз всыплем, он все равно никому ничего не расскажет. - Рыжий парень с голубыми глазами был старшим и видимо главным в этой группе сборщиков.

"Я презираю вас, за вашу слабость и глупость" Если бы Анжи захотел, он бы сказал. Говорить было невыгодно, немой привлекает меньше внимания и его сложнее использовать в детских бандах. Но вот использовать его как источник денег, вполне возможно.

Показан пальцем на ухо, а потом на потолок Анжи дал знак, что взрослые наблюдают за ними и что в случае драки включится система звукового подавления беспорядков.

- А вот об этом, мелкий, можешь не беспокоится. Там свои

люди и три минуты драки у нас будет.

- Слушай сюда мелкий, с тебя десять кредитов в неделю. Как ты их будешь добывать твое дело. Хоть телом торгуй, на нижних уровнях это популярный товар. А откажешься, будешь испытывать много боли...постоянно. - последнее было сказано с нескрываемым удовольствием. Анжи понял, кто наиболее опасен.

Дальше говорить было не зачем. Удар ногой в пах, тому, что в центре. Удар ногой в колено, тому, что справа. Уйти от захвата и побежал в коридор.

- Гек, хватай его. Убью гада. Заморыш... по яйцам бить нечестно. Урою, урою, сгною на нижних уровнях.

"А втроем на одно - значит честно " уже убегая, подумал Анжи. Пробежав два коридора и свернув в третий, взял заготовленную балку из дюрали, и когда подбежал Гек ударил его по шее, потом начал бил ногами. Когда подбежали еще один парень и увидел лежащего, ноющего товарища, сначала отступил в коридор и начал звать оставшегося сборщика. Вид был не очень, маленький мальчик забивает подростка, который вдвое старше, причем, тот лежит и плачет от боли.

Они уже собрались нападать вдвоем, как сработала сирена. Все попадали на пол, хватаясь за голову и закрывая уши.

Дальше была обычная процедура, общение с куратором. Ваалси был уже в годах, с седыми висками и склочным характером. Высокий, худощавый старик знал о том, что происходит в детдоме, но ничего не менял, всегда следуя букве закона, даже если это было не выгодно для него. Он имел долю от сборщиков и прикрывал их, когда надо.

Просмотр записи, на которой Анжи первым нападает на трех подростков и стандартное наказание в виде дополнительных четырех часов занятий для Анжи, и двух часов для троицы сборщиков.

- Мелкий, попал ты. Кровью ссать будешь. - рыжий предводитель троицы, рефлекторно прикрывал пах.

Лучезарная улыбка стала ответом на угрозу. Анжи уже понял, что неизвестность пугает сильней, чем труба из дюрали и протащить её в детдом сложно. Но ради хорошего дела, он всегда рад принести новую.

Учеба не пугала, она давалась очень легко. Так, что можно, как и в прошлый раз сдать все экзамены досрочно и освободится от занятий, оставшееся время использовать с пользой для себя. Устав детдома давал такую возможность. Когда тебе не с кем гулять или нечего делать, учеба дается очень легко.

Спать не хотелось, только что поспал и поел. Драка была предсказуема, сейчас надо заняться обычным для себя делом.

Подойдя к шкафчику с личными вещами, снял все предметы одежды, которые не нужны. Одежда для города спрятана снаружи. Снял и контактные линзы дополнительной реальности. Теперь меня ни кто не сможет найти, если я сам того не захочу. Аварийный маячок вживлен в тело, срабатывает либо в случае экстремальных условий работы организма или по желанию владельца.

Год назад я нашел путь в закрытый для детей сектор. Космопорт был отдельным сектором, сюда доступ ограничен даже для жителей станции. Внутри самого сектора никто проверками не занимался, но вот попасть сюда было сложно. Сначала я крал товары и продавал на нижних уровнях, когда докеры поймали и не стали заявлять в СБ, удивился. Как оказалось, СБ не покрывало того что я наделал, так что мне надо было отработать сумму принесенного ущерба.

Первые месяцы было сложно, но сейчас, я был рад, что все так сложилось. Докеры были той семьей, которой у меня не было. Строгой, работящей, справедливой. Я учился всему, что мне предлагали и занимался любой работой, которую давали. Долг я хотел отдать, как можно быстрее. И уже три месяца, как рассчитался. Они же, помогли открыть в сети анонимный кошелек. Теперь я получал небольшие деньги за работу, которую делаю.

- Запомни, в любом бою с более сильным противником у тебя должно быть преимущество. Всегда. Всегда контролируй ситуацию.

- А если их несколько - вопрос был важен для меня.

- Раздели, страви их друг с другом, сделай так, чтобы они не могли атаковать одновременно. Создавай свое преимущество.

- Но как я это сделаю?

- А это уже твои проблемы. Когда захочешь - найдешь решение. Запомни, в любой ситуации всегда есть решение и не одно. Даже в самой безвыходной. - Гальбоа был инженером электросети. Он всегда давал хорошие советы. Я никогда ему не скажу этого, но я тихо считаю его своим отцом. Именно таким, я представлял отца в своих мечтах. Мне не нужна мать, у меня уже есть семья, и я вижу свое будущее - здесь. Докеры стали тем, что я искал.

- ...

- Никогда не сдавайся. Решение есть всегда.

Это был очередной диалог в нашей ежедневной работе. Гальбоа был специалистом по электрике систем связи и тем, кто настоял на том, чтобы я отработал понесенные убытки. Он был среднего телосложения, имел смуглую кожу и носил короткую

черную бородку, рабочий костюм и куча инструментов делал его похожим на террориста из старых фильмов. Он тоже был из детдома и смог стать специалистом с третьим уровень гражданства. На три ступени выше моего шестого уровня.

Иногда, подростки пытались меня выследить, но я всегда знал, как от них избавится. Я никому не покажу путь сюда. Это мой дом.

Сын Гальбоа Финкс иногда приходил сюда посмотреть, как работает его отец. Мы быстро подружились. Он был старше меня на три года. Только с ним я был ребенком, только с ним я играл. Он изучал искусство безоружного боя, и мы только так с ним и играли, он показывал новые удары, я запоминал. Когда мы снова виделись, он снова показывал мне новые удары, и мы дрались в пол силы. Финкс же привил привычку, каждый день делать зарядку, постоянно увеличивая нагрузки. Для нас это было игра, для Гальбоа это была отрада для глаз. Я плохо переживаю эмоции, но прекрасно их понимаю у других людей. Гальбоа был счастлив в те моменты, когда видел, как мы игрались в доках. Финкс говорил, что я прекрасно учусь и что у меня получается почти идеально. Но он ничего не понимал.

Для него это была игра, для меня средством для выживания. Гальбоа наверняка все понимал, но ничего не говорил. Драться в детдоме приходится часто, используя показанные Финксом удары, постоянно повторяя их - у меня нет абсолютной памяти, нет талантов, нет инфосети. Разве что память очень хорошая.

Сегодня, был обычный рабочий день. Когда я пришел в доки, бригадир подошел и был хмур. Все рабочие были мрачны и прекратили говорить, как только я появился.

- Привет, Анжи. Слушай и запоминай - он опустил глаза - Гальбоа, попал под пламя из дюзы плазменного движка. Сгорела правая рука, сильно обожгло правую часть тела. Он больше не будет, тут работать. Сейчас тут инспекция ходит все смотрят и что-то ищут. Тебе тут лучше не появляться, хотя бы некоторое время .

Для меня мир рухнул.

Как бог, мог допустить, такую несправедливость. Все что, я хотел, все что имел, чего добился все ушло. Не став слушать, переоделся и полез обратно через вентиляционный тоннель. Слез не было...странно. Когда вылезал в нашем секторе, меня поймала местная СБ. Оказывается, они прокрутили все видеозаписи в камерах доков. Моментов доказывающих, что я работал с докерами, не было, а я молчал. Но факт проникновения в закрытый сектор, уже преступление. Когда следователь прекратил брызгать слюной и запугивать, я равнодушно посмотрел ему в

глаза и ничего не ответил. Да, что мне до его угроз? Тут пришел куратор Ваалси. После короткого разговора со следователем, куратор обратился ко мне.

- Полгода без посещений города. Перемещаться только по территории детдома. Выйдешь дальше, лишим доступа в сеть до конца срока. - Куратор был сух и не обратил на моё равнодушие никакого внимания.

- ...

- Вы довольны наказанием? - Вопрос куратора к следователю.

- Вполне. Будет уроком.

- Иди в детдом. - теперь обращение ко мне.

Придя в корпус, сразу лег в капсулу и уснул. Сон лучшее лекарство.

***

Элиза читала досье на Анжи. Оказывается, мальчик все время подвергался нападкам со стороны сверстников. Вообще не играл в игрушки и игнорировал внимание группы детей к игрушкам. Они, в большинстве своем не говорили с ним, только некоторые пытались с ним подружиться. На записях было видно, что в такие моменты Анжи говорит и говорит очень хорошо. Речь больше похожа на подростка лет двенадцати-четырнадцати, чем на ребенка пяти лет. Дети тянулись к нему, он не был лидером, но его хотелось слушать. О сложных вещах он говорил так, чтобы ребенок мог его понять, часто прибегал к примерам, в целом, вел себя не как ребенок. Записям было полтора года, по какой-то причине после смены группы он перестал говорить. Сегодня выяснилось, что он уже в течение года, ходил в сектор космопорта. Он как обычно ничего не сказал, а куратор не стал ничего спрашивать по этому поводу. Элиза посчитала, что надо углубиться в исследование собранного материала, чтобы понять причину его не разговорчивости. Только так можно выработать план для социальной адаптации мальчика в дальнейшем. На этой ноте, она отставила кружку с кофе и углубилась в материалы по делу.

***

Утро началось с небольшой драки, в том момент как Анжи

вылез из кокона. Подбежавшая вчерашняя троица лупила что есть сил, пока не прозвучала сирена. Потом опять, разговор с куратором, теперь мне плюс два часа учебы, а им по четыре часа. Где справедливость, старик? Как только вышли и разошлись, услышал очередные угрозы и подарил очередную улыбку. Тело болело, и было очень обидно, за то, что проиграл.

Дело требовало ответных действий. Нашел неразлучную троицу, они делали обход блока. Целый час ходил за ними и смотрел, как они выбивают деньги. По пути подобрал небольшой полимерный камень в коридоре, где ведутся строительные работы. Дождавшись пока один отошел в туалет и пошел за ним

- Боль за боль. - Ударил по голове и парню рассекло кожу на затылке. Я долго, методично, целенаправленно пинал парня. Пока не сработала сирена. Месяц болезненных воспоминаний парню обеспечен.

Сегодня куратор был очень.... красочен. Столько мата не каждый день в доках услышишь. Но от того, что избил человека, стало немного легче.

- Зачем ты его по голове бил? Он же весь в крови в лазарет явился. Он месяц хромать будет, это тебе не полное восстановление всего тела, у нас нет такова оборудования.- я молчал, не говорить же, что того и добивался.

- Еще четыре часа в день к учебе на следующий месяц. Свободен.

Учебы, как таково не было уже лет сто. Просто тебе дают доступ к учебному материалу и говорят, что тебя экзамен по нему будет приниматься в такое то время. Чем выше успеваемость, тем больше привилегий может получить детдомовец. Экскурсии, сладкое, общественные мероприятия, доступ к играм или материалам с ограниченным доступом. Все это покупалось на балы, которые зарабатывались за успешное обучение. План обучения был известен на один календарный год вперед. Гальбоа говорил, что в любой сложившейся ситуации, надо искать положительные моменты использовать ситуацию максимально эффективно.

В течении следующего месяца, у меня будет по четырнадцать часов обучения ежедневно. От такой учебы сильно устаешь. Из-за постоянных драк и добавления учебных часов развилась привычка читать во время отдыха. Я был благодарен Гальбоа за дельный совет с книгами. Книги не учили, они систематизировали уже имеющиеся знания. С другой стороны, если сразу выполнить готовые требованию к обучению, то можно потом с этим не мучаться. Это прописано в уставе и максимум, что может сделать куратор Ваалси- это ограничить меня в игре, на правах куратора,

через внешний интерфейс игрового кокона.

Я влез в кокон и активировал приглашение от Хризалиды. Таймер начал отсчитывать два часа свободного времени.

"**Хризалида приветствуют вас**"

"**Регистрация нового пользователя**"

"**Выберите расу**"

Мысли путаются, ведь от того, какую расу выберешь, зависит, то каких родителей тебе дадут. Орки сильные, гномы уже в двенадцать лет с бородой, эльфы похожи на девочек, тролли уродливы, люди не имеют талантов. - Совсем как я. Значит, берем человека. Хм, а ведь другие расы пока не доступны.

"**Выберите игровой ник**"

В детдоме у меня прозвищ не было. Только в доках мальком называли, говорили что, чтобы меня начали по имени называть, надо заслужить уважение в коллективе. - Воспоминания были приятны, лишь случай с Гальбоа причинял боль.

"**Саджи**" - младших из джинов. Докеров иногда называли джинами за их незаметность и исполнение желаний клиентов.

Отдельная страница, посвященная врожденной предрасположенности к оружию или магии, дававшая бонус к урону. Размер бонуса, как и шанс его получить, выражались в процентах. Доплатив можно повысить шанс получения персонажа с желаемой предрасположенностью.

Целая страница платных услуг. Родиться в семье магов или стать наследником семья мечников, фамильные умения, мутации, фамильные артефакты. Только вот цены на самый простенький артефакт от тысячи кредитов.

О сколько мне открытий чудных, готовит просвещенья дух - за представление о своей семье взрослый игрок, готов платить такие деньжищи? Я не могу и не стану такое покупать.

***

За окном стоял день, пахло дымом и едой. Деревенская хижина из глины и прутьев, стены в свете солнца были тускло красными. Запахи и звуки деревенской жизни, прямо как в старых книгах. Деревянная кровать и матрац набитый соломой. Из-за занавески раздался голос.

- Саджиииии, пора вставать. Кушай и помоги отцу. - приятный женский голос отвлек от осмотра комнаты.

Сердце сжалось в комочек. Вдруг захотелось пойти и сделать то, что просят. В соседней комнате была кухня, на столе стояла

миска с кашей от запаха, заурчало в желудке. Но все это было не важно.

Мама, Камелия, 130 уровень

- Мама?! - не веря смотрел на нее.

- .... Я уже 6 лет твоя мама - она развернулась, поставила руки на пояс, улыбнулась.... и сказала - кушай давать, отец уже давно встал и снасти приготовил, тебя ждет.

Получено задание: Помочь отцу

Описание: найдите своего отца на пристани и помогите ему с рыбалкой.

Награда: мамин рыбный пирог и/или поход с отцом.

Отказ от выполнения: порка

- ....

- Ешь! - встряхнула полотенцем, развернулась и продолжила мыть посуду.

Один ее вид, делал меня счастливым, из глаз катились слезы, я не хныкал, только тихо сел и начал есть, смотря ей в спину просто наслаждаясь тем, что она у мен есть. Мама! На вид лет тридцать, стройного телосложения в домашней одежде. Длинные волосы, заплетенные в косу, достают до лопаток. Я уже доел и просто смотрел на неё.

- Иди уже, а то взглядом во мне дырку просверлишь. Отцу помоги.

Я встал и уже собирался уходить.

- А посуду кто убирать будет? - уже выходя, меня догнал голос мамы.

- Вернулся и передал пустую тарелку матери.

Выбежав из дома сел на порог и вытер слезы. Начал настраивать интерфейс, включил миникарту. Нашел панель характеристик.

Имя: Саджи.
Уровень: 0.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики
Сила -1
Ловкость - 1
Выносливость -1
Интеллект-1
Мудрость-1

Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики
Скорость -1
Атлетизм -1
Дух - 1
Живучесть - 1

Вторичные показатели:
физический урон - 1 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 2,5 кг (сила х 10/4),

мана - 10 (мудрость х 10),
здоровье (жизнь) - 10 (выносливость х 10),
Запас сил - 10 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье -10 ед/мин (живучесть х 10)
Восстановление запаса маны -10 ед/мин (дух х 10)
Восстановление запаса сил -10 ед/мин (атлетизм х 10)
Скорость бега - 1,1 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 1
Сопротивляемость
-

Навыки
-
Профессии
-

Отец.... Как много это значит. Как часто я думал о тебе. Я столько раз думал, что было бы, если бы ты был у меня. Как я помогал тебе, учился у тебя, был счастлив. Гальбоа...

Живу я, в маленькой деревне Орани, на карте рядом город Имир. Отец сидел на причале и разбирал снасти для ловли рыбы.

Отец, Арман, 154 уровень

- О, Саджи, проснулся, наконец. Или маме снова водой из кувшина будить пришлось?!

- Вот еще! Я уже взрослый и сам могу просыпаться когда надо. - я был счастлив. Этот мужчина был моим отцом. В куртке рыбака и старых, грязных, дырявых брюках.... и с широченной

улыбкой на лице. Легкий ветер играл волнами на воде и приносил запах озера и утра. Солнечный зайчик светил прямо в глаза и приходилось щуриться. Но этот момент, этот вид, я не забуду никогда.

Отец положил последние удочки в лодку, залез сам и помог мне залезть в лодку. Взявшись за весла начал грести к центру озера. Наверно, это то, что называют счастьем.

Мы отплыли от берега метров на триста. Отец бросил якорь и начал готовить удочки.

- Я слышал маги из города, иногда ходят на рыбалку. Только вот они бьют молнией в воду и рыба сама всплывает. - легкая улыбка и первая удочка закинута. - Держи, я пока свою приготовлю.

- А почему мы так не рыбачим?

- А кто у нас магии обучен? Я вот только могу или огонь разжечь, или оглушить человека. На большее обучение у меня денег не хватило. Да и смысл простому рыбаку учится магии.

- А я могу научиться?

Отец смотрел на меня с грустью в глазах.

- Ты, сможешь стать кем угодно, но оплатить мы сможем лишь самую малость. Все остальное, сын, ты должен будешь оплатить сам. Сейчас ты молод, учи навыки и профессии, развивай свои характеристики. Когда придет время, ты сам выберешь жизненный путь. Может, ты станешь магом или воином, а может, решишь быть торговцем или кузнецом. А может, как я станешь рыбаком.

- Но как же мне выбрать кем стать?

-Саджи, сейчас ты ребенок у тебя есть время все попробовать и найти, то, что тебе нравится. Учись, пробуй, играй, наслаждайся. Занимайся тем, что тебе нравится, это твоя жизнь. Тебе решать, кем ты будешь. Главное родителям, помогать не забывай. - Отец улыбнулся и закинул свою удочку.

Отец, сидел и наслаждался видом того поплавка играющего на волнах, а я наслаждался моментом о котором столько мечтал. Отец сидел не шевелясь. С хитрым взглядом он произнес:

- Хочешь, обучу тому, как рыбачить?

Вам предложено обучится профессии: рыбалка.

- ...Да, конечно

Вы обучились профессии: рыбалка

Рыбалка +1

- Хо-хо, вот теперь будет у меня помощник. - Отец выглядел довольным - Раньше мать запрещала, говорила, утонуть можешь. Тут ведь глубоко, да и рыба разной бывает.

Все утро, до самого обеда, мы просидели в лодке. Почти не

говорили, только рыбачили. Отец хвалил, сказал что я, как истинный сын рыбака сразу понял суть. Мы наслаждался тишиной и рыбалкой.

- Хороший улов, теперь домой пора. Камелия обещала приготовить рыбный пирог. А тебе сначала надо научиться плавать!

Тот момент, когда он меня выкинул за борт, я даже не заметил. Что может ребенок, который отродясь, не видел ничего больше ванны с водой на личной палубе ремонтируемых кораблей? О каком умении плавать может идти речь? Правильно, только умение барахтаться.

- Работай руками и ногами парно. Сначала руки потом ноги, толкай воду вниз. - отец все улыбался.

Когда я уже начал уставать и нахлебался воды, начало получаться.

Изучен навык: плавание

Плавание +1

- Вот.... а теперь плыви к берегу.

- Далеко, же. - я все время тонул и захлебывался.

- Давай плыви - глаза боятся, руки делают.

Когда я вышел на берег, меня вырвало водой. Отец только посмеялся. Запас сил на нуле, здоровья только половина.

Сила +1

Выносливость +1

- Завтра после рыбалки сходим в лес, в поход. Это будет наградой за проявленную храбрость.

- Какая храбрость, я бы утонул, если бы отказался.

- Ты мог залезть в лодку - Отец, прямо таки светился и выглядел как сама невинность. Так я тебе и поверил, сам бы скинул обратно.

- Все, ради того, чтобы я стал сильнее? - мой смех был нервным.

Отец мгновенно выпрямился и сказал серьезным голосом.

- Именно. Тренируйся и даже ребенком сможешь многое. Навыки, профессии, характеристики, репутация, покровительство. Играй с детворой, выполняй поручения людей. Детство, это школа жизни. Ошибки тебе прощают, люди более открыты, не надо заботиться о крыше над головой.

Таким, отец казался очень сильным, умным. Это то, что я и сам знал, но не смог бы, так точно выразить.

- Каждый день утром, мы будем рыбачить. Остальное время можешь гулять или помогать матери. - Отец снова стал мягким, но и серьезность его характера не пропала.

Посмотрел на часы, оставалось еще десять минут - этого

мало. Перевел капсулу в спящий режим, на учебе отосплюсь, а сейчас буду играть. Игра не заменяла полноценного сна, но требовалось его намного меньше.

Всю следующую неделю, провел, как в раю. У меня появились друзья. Рэйчел живет на соседней улице, ей пятнадцать лет. Грюнт и Они живут на этой же улице, правда, их семей я никогда не видел. Рэйчел дочь кузнеца, а в реальности так же, как я, сирота из детдома. Грюнт и Они из одного детдома - повезло им.

Отец, прекрасно разбирается в охоте, он обучил меня навыкам стрельбы из лука, изготовление и обезвреживание ловушек и маскировки, профессии травника. Мы ставили ловушки на крупную и мелкую дичь. А вечером убирали ловушки и собирали трофеи. Всю неделю мы делали заготовки к воскресенью - день ежемесячной ярмарки.

Вместе с Рэйчел, прошли задание и обучились навыку скрытности, когда купались в озере, получил навык задержки дыхания. Рэйчел не самая красивая, любит болтать без умолку. Иногда подшучивает надо мной. Она мой единственный и лучший друг. Иногда говорит, а потом запинается и смотри на меня с грустью, жалея. За что? Она часто ошибается, говоря о родителях, как о живых. Видимо, недавно погибли, еще не привыкла. Отца она не любила, всегда хмурится, когда говорит о нем. Отец из Хризалиды ей не нравится.

Вечером ужинал в доме Рэйчел. За задание с колкой дров и таскания угля, её отец научил меня кузнечному делу. Отец Рэйчел, был гномом, мощного телосложения, весь в копоти и кузнечном фартуке и бородой до груди. За 4 часа тяжелой работы я получил +2 к силе и +3 к выносливости. Когда он узнал, что я сын Армана предложил обучить навыку плотника, как от такого можно отказаться. Однако он был хитер, сказал, что готов это сделать, если я принесу ему три ветки гуляй-дерева для луков.

Когда я пришел домой, мама сильно волновалась. Я и забыл что уже поздно, отец был очень мрачен, когда услышал о том, что я могу получить навык плотника за три веточки. Утром он дал мне ветки, и я отнес их кузнецу. Кузнец лишь победно хмыкнул и обучил меня профессии плотника, дал один рецепт на простенький лук и выпроводил. Когда я пришел домой отец сказал.

- Гуляй-дерево - это мест-босс 75 уровня. Исполняет обязанности хранителя леса. Ты не мог добыть его ветки, но погибнуть мог легко. Кузнец знал это, как и то, что ты не сможешь сам добыть эти ветки. Ветки были у меня уже несколько лет. Возьми - он передал мне ветку - это последняя. Надеюсь, когда-нибудь я увижу лук из этой ветки. - Отец расслабился, от

него пахло табаком, я уже замечал, что когда он сильно волнуется, забивает трубку табаком и курит за домом.

Только тогда я понял, что меня смутило. Это был редкий материал. А вот кузнец был ушлым гадом. Больше я к нему не обращусь ни когда, лучше пешком до города дойду и там научусь.

Мама обучили навыку шитья и готовки. Ее навык в кулинарии был далеко за сотню и даже простая каша давала большие бонусы на выносливость и силу. Отец знал и умел намного больше, чем показывал и я начал думать, что далеко не все так просто. Как простой рыбак мог достичь 154 уровня? А швея-домохозяйка 130 уровня? Я боялся спросить, а родители ничего об этом не говорили.

И вот настало воскресенье, мы отправились в город, точнее к городским стенам. Там проходила ярмарка. Отец поставил лоток, а мама начала раскладывать продукты, которые мы с отцом собирали в течении недели в лесу.

- Погуляй с ребятами. Вон лавка отца Рэйчел. А мы пока поторгуем.

- .. - через три лавки от нас, на другой стороне дороги стояла лавка кузнеца. Он занимался выкладкой товара, а Рэйчел о чем то спорила с Они и Грюнтом. Отец, понял мое молчание иначе, чему, в конечном счете, я был очень рад.

- А, денег на сладости хочешь??

- Да - Я был рад, такому повороту событий. Сладости в Хризалиде не шли ни в какое сравнение с той едой, что нам давали в детдоме.

- Держи.

Арман передает вам: 10 серебряных.

- Спасибо. - Денег было куда больше, чем я предполагал. Даже если я с Рэйчел сладким и угощу ребят, деньги еще останутся.

- Два условие. Первое, за любую покупку ты должен торговаться и сбить цену не меньше чем вдвое. Второе, минимум половина денег должна пойти на твое образование. Тут много учителей и наставников, подумай, какие навыки хочешь приобрести.

- Спасибо.

Всю неделю отец гонял меня - заставлял плавать, бегать, прыгать, отжиматься. Болевые ощущения в десять процентов были очень реалистичны. Даже боль в мышцах от перегрузок. Был момент, когда капкан зажал мне руку, отец его конечно разжал, но вот чувства дробящихся костей были очень реалистичных. Я даже глухой хруст услышал, а переживать такое в реальности.... было бы страшно. При восстановлении раны заживали, от травм

оставались дебафы до полного естественного восстановления. Каждый раз, выходя из игры, засыпал на два-три часа. И только после этого шел на учебу. Сила, ловкость и выносливость достигли 20 единиц. Скорость 6, Атлетизм 3. Даже внешний вид изменился, больше не было задохлика, который не мог проплыть 50 метров. Шея стала толще, на все теле отчетливо была видна мускулатура. У меня есть кубики на прессе!

Отец сказал, что по внешнему виду можно понять в каком направлении развивается человек. Интеллект меняет черты лица, мудрость меняет цвет волос от обычного к седому. Ловкость в том, как развиты жилы относительно общей мускулатуры. Выносливость в том, насколько гармонично развита мускулатура в целом. По внешнему виду можно понять примерный уровень. Все эти знания отца в совокупности давали очень странную картину о прошлом отца.

Интеллект и мудрость не росли, не было заклинаний для развития этих характеристик. По этой же причине не росла характеристика духа. После того, как отец объяснил способ тренировки живучести, я отказался. Смотреть на то, как из здоровенного пореза на руке вытекает кровь, а рядом нет ни одного целителя... нет, к такому я не готов. Причем чем дальше, тем больше требуется ран для прокачки живучести. На 15 единицах требовалось, периодически бить себя ножом. Жуть.....

Теперь я был горд тем, вытерпел все эти издевательства.

Имя: Саджи.
Уровень: 0.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики
Сила -20
Ловкость - 20
Выносливость -20
Интеллект-1
Мудрость-1
Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики
Скорость -6
Атлетизм -3
Дух - 1

Живучесть - 1

Вторичные показатели:
физический урон - 10 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 50 кг (сила х 10/4),

мана - 10 (мудрость х 10),
здоровье (жизнь) - 200 (выносливость х 10),
Запас сил - 20 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье -200 ед/мин (живучесть х 10)
Восстановление запаса маны -10 ед/мин (дух х 10)
Восстановление запаса сил -30 ед/мин (атлетизм х 10)
Скорость бега - 1,6 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 1
Сопротивляемость
-

Навыки
Кулинария -3
Установка и обезвреживание ловушек - 8
Стрельба из лука -2
Плавание - 4
Задержка дыхания -5
Скрытность -3

Профессии
Травник -2
Рыбак -16
Портной -2
Кузнец -1
Плотник -1

Я остановился и сел на лавку. Бежать нельзя, могут обокрасть, те же дети. Надо понять, ради чего отец отдал почти всю предполагаемую выручке мне. Он обучил меня, тем навыкам, которые не требовали класса. Есть еще навыки, которые я могу получить до того, как выберу класс. Минимум еще 6 лет мне играть с ограничениями детской учетной записи. Верховая езда

не доступна, приручение животным может пригодиться, можно взять рецепты на известные профессии или обучится новым. Или купить одежду на повышение основных характеристик, ведь другого способа повысить характеристики нет - порог в 20 единиц естественного развития. Отец умен, сказал минимум половину денег в новые навыки. Значит можно и все! Ладно, сладости подождут. Сам найду на них деньги, любовь отца дороже. Хм, отец хитер. Сам дал подсказку небольшой уловки. Он рыбак, а вот магией немного владеет. Значит, можно получить некоторые заклинания не выбирая класс мага.

Следующие два часа, я искал лавку местного наставника магов. Как оказалось лавки магов нет, они запрещены. Обучиться магии можно, только в школе магии. Там же обитают и наставники различных школ магии. Торговец зачарованными товарами был очень красочен, расхваливая свой товар, он давал кучу информации сам того не понимая.

- Все маги обитают в городе, в местном филиале Академии Магии. Именно там и зачаровывают мои товары. Одного мага я сегодня видел, он пренебрежительно отказался от моего товара.

Этого было более чем достаточно. Есть крохотный шанс, что меня могут обучить заклинаниям. Как найти мага в толпе ремесленников? Очень просто. Он был в синей куртке с переливающимся рисунком солнца. Посоха при нем было, но вот легкая седина и лицо интеллигента, однозначно говорило, что передо мной маг. Он стоял у забора пустого загона. Когда я только подходил маг сразу посмотрел на меня.

- Здравствуйте, извините, что отвлекаю. Насколько мне известно, вы маг. Я хотел бы изучить заклинания и готов заплатить за это!

Маг не смеялся, он ржал как конь. Через минуту вокруг не осталось людей, они даже смотреть боялись в нашу сторону.

- Какой наглый малец. Вот так подойти и отвлечь мага от его дел. Более того, как ты узнал, что я маг? Почему не боишься меня? - фигура мага была метрах в полутора от меня.

- А чего вас боятся? Агрессии вы не проявляете, стража рядом. Узнал по седине и чертам лица.

- Хм, у тебя был хороший учитель или ты из семьи убийц? - теперь маг был немного заинтересован.

- Ни то ни другое. Мой отец рыбак, а все остальное приходит с опытом.

- Ты говоришь не как ребенок. - А вот теперь была явно агрессивное состояние.

- А вы не обычный маг.

- Почему?
- Речь, построение предложений, реакция на мои высказывания.
- И снова, ты говоришь, не как ребенок - маг стоял на расстоянии пары метров и руки держал так, как будто на поясе у него два пистоле, и он готовится пустить их в дело. Явно насторожен.
- Ребенок это возраст. Сознание развивается в зависимости от жизненного опыта. Тело лишь косвенно влияет на сознание.
- Ты не иллюзия, может используешь дальноречь?
- А если я пну вас, вы поверите, что я обычный ребенок? - легкая детская улыбка и маг расслаблен.
- Поверю, но проверять не стану. Чего тебе? - маг расслабился и снова начал смотреть в строну загона.
- Я хочу обучиться магии, точнее заклинаниям.
- Ты не маг, в маги тебя примут - он посмотрел на меня более внимательно - не меньше, чем через шесть лет. Будь ты из семьи магов, тебя бы там обучали с ранних лет. Все горожане это знают, а ты видно и в правду сын рыбака, раз не знаешь этого. - было обидно за собственную глупость и за то, что он относится ко мне как грязи под ногами.
- Вы правы, я сын рыбака, но это не отрицает того факта, что я могу изучить заклинания уже сейчас. Мой отец рыбак, но он знает два заклинания.
- Твой отец исключение, весьма редкое исключение. Маги не учат заклинаниям представителей других классов. Видимо он выполнил задание для кого-то высоко поставленного, и потребовал в награду эти заклинания. Магом он от этого не стал, а без класса и навыков все равно ничему толковому научить его не могли. Вот стрелу огня или воздушный кулак или что-то такое изучить он мог. Элементарное. А вот магом от этого он не стал.
- Я хочу научиться таким заклинаниям. Вы можете мне в этом помочь? Я готов заплатить!
- Сопля - теперь он выглядел угрожающе, с пальцев срывались искры, воздух загустел, появился страх перед ним - знаешь чего, стоит научить не-мага заклинаниям? Вы не видите магии, вы ничего не знаете о ней. По сути, вам на ментальном уровне вбивают, то, как правильно использовать имеющуюся силу. Вы не-маги, грязь, не можете по собственному желанию в туже "Иску" влить всю ману, чтобы увеличить урон. Даже обычный маг не представляет, с чем работает. Только те, прошел обучение у хороших наставников имеют право называть магами. Вы даже

не знаете, как выглядит заклинание на самом деле! И ты просишь меня, обучить тебя заклинаниям!? - глаза мага сузились, он посмотрел на меня уже более внимательно - Хотя есть один способ и я готов его использовать, но твои деньги меня не интересуют. Маг посмотрел в сторону загона, где собирались бойцы. - Меня зовут Бернард - над его головой высветилось имя, ух ты, пятисотый уровень - Я пришел сюда, чтобы делать ставки на исход боя. Это народная ярмарка, только кулачный бой... Когда живешь не одну сотню лет, начинаешь искать себе новые способы развлечения. Условия такие, за каждый выигранный бой, я дам тебе одно заклинание, а если мне понравится, еще кое-что расскажу из жизни магов. Ничего сложного ты не получил, только самые элементарные заклинания.

- Я согласен. - он внушает ужас. Когда чувствуешь разницу в силе на порядок больше твоей, страх пронизывает и парализует твой разум. Такой страх был, только когда я встретил на нижних уровнях мужика в крови с плазменным ножом в руках. Не помню, как ноги принесли меня обратно в детдом. Тогда перестал ходить на нижние уровни, только через месяц смог снова вернутся туда. Бернард был похож на того мужика.

- В турнире учувствуют бойцы до двадцатого уровня. Есть один монах шестнадцатого уровня. Он, как и ты, странник - маг быстро обратил внимание мои расширившиеся глаза - да знаю я про таких как вы, вас в последнюю неделю много прибыло. И раньше были.

- А много таких как я учувствует? - врага надо знать в лицо.

- Трое. Один парень лет пятнадцати, монах и ты, третий. Всего 64 бойца. - Тут его глаза хитро взглянули на меня - Ну что не струхнул?

- Нет - и так все ясно, второго шанса не будет. Уж не знаю, как отец этому научился, но мне тоже нужно. - У меня будет небольшая просьба.

- Что? Свитки или может сапоги мифриловые дать? - Бернард уже шутил, но серьёзности при этом не терял.

- Поставьте мои десять серебряных на меня. - я протянул деньги - Перед каждым новым боем буду говорить, ставить ли на меня или на противника. Свои шансы я оценю лучше вас.

- Хорошо. Иди, регистрируйся в турнире.

Дальше была процедура регистрации, и первый бой. Противником оказался Грюнт, при разнице в росте я был сильнее так, как отец постоянно меня гонял. А уж опыта из драк в детдоме было много больше, чем у него. Но сейчас нельзя показывать все,

что знаешь и можешь. Пришлось повалить за землю и просто бить кулаками. Даже не смотря на игру, Грюнт расплакался и ушел с турнира.

Второй бой проходил в таком же режиме, только противником был парень лет 18-ти, пятнадцатого уровня, который старался меня забить ногами, пришлось пойти на хитрость. Удар кулаком в колено был страшен, парень получил критический удар. Игра была реалистичной, и нога была травмирована. Дальше надо было накинуться на здоровую ногу и забить противника. После боя лекарь быстро подлатал парня, а спор с судьей вышел в мою пользу, правил я не нарушал.

Бернард ставил мои и свои деньги на мою победу. А вот следующий противник был действительно силен. Тот самый монах шестнадцатого уровня. Разница в уровнях, росте, классовых навыках и экипировке. Если суммировать мои характеристики, то у меня примерно двенадцатый уровень. Значит, у монаха больше силы и выносливости, плюс классовые навыки.

- Ставьте на меня мои деньги. - Бернард был заядлым игроком, и свои деньги тоже поставил, сама интрига его волновала больше, чем деньги.
- И что ты ему противопоставишь?
- То, что знают только взрослые странники. - незачем знать ему раньше времени.

Гальбоа говорил, что всегда должно быть преимущество. Если его нет, создавай его. Парень использовал все свои классовые способности, обрушив град ударов на меня маленького. Монахи при использовании классовых навыков расходуют запас сил, но парень забыл, что от ударов можно уклоняться или парировать. Блокировать удар монаха будет только псих. Финкс показывал, как это делать, но вот тренировать парирование я сам не мог, только с ним в доках. В драках сложно использовать такое. Приняв стойку для парирования на средней дистанции и начал отклонять все удары. Хорошо, что он не использовал ноги, такое я не отклоню. В итоге парень слил запас выносливости, затем я его повалил и добрался до головы. Всё-таки разница в уровнях была ощутима. Даже в таком состоянии он загнал моё здоровье в красный сектор. Очередной спор с судьей, по итогам которого меня проверили на бафы. Я то, был пуст и даже не знал, что такое можно использовать, а вот монах сам себя скомпрометировал. Его тоже проверили, он использовал зелье и благословение богини. Репутацию парню подрезали сильно, стража его увела.

- Саджи, ты меня удивляешь. Что еще я о тебе не знаю? - Бернард разве что не танцевал от удовольствия.

- Многого, но зачем портить удовольствие от предвкушения.

- Затем, что твой противник, занял второе место в прошлом году. Я его помню, он ловок и очень силен. Старого чемпиона сегодня нет, он будет участвовать в следующем турнире, от двадцатого до сорокового уровня. - Бернард снова стал спокоен, а вот мне такая смена настроения не нравилась. Это говорило о том, что он или очень хорошо себя контролирует, либо он социопат.

- Понятно. Ставьте мои деньги на меня.

- И снова ты ведешь себя, не как ребенок.

- Представь себе ситуации, в которой, я рос бы, в семье разбойников. В семье, где все хотят тебя убить... просто так. Скажите, вырос бы я обычным ребенком? Нет.

Не стоило ждать ответа, бой уже начинался. Мой противник явно разбойник или убийца. Стиль боя, рассчитанный на несколько ударов для полной победы, значит, он будет постоянно бить и отходить. И если так, то мне есть, что противопоставить. Когда у противника руки длиннее, это можно использовать против него. И самое главное, нужно использовать, то, что мне показал монах. Финкс был маньяком этого принципа - использовать любую силу противника против него самого. Именно это, я использую сейчас.

Стойка в пол оборота корпуса, левая рука для отклонения удара, правая для контрудара. Ноги на коротком расстоянии друг от друга, чтобы можно было быстро сместить центр тяжести вперед, одним шагом. Так и получилось, противник преодолел разделяющее нас расстояние очень быстро. Замах для прямого удара правой я увидел четко, еще в начале движения. То, что я левша, стало очередным преимуществом. Отклонить удар, движение вперед, всю силу удара вложить в одну точку - подбородок. По сути это двойной контрудар - инерция и сила моего удара. Противник получил оглушение, а после череды из четырех ударов в одну точку, упал. Здоровье замерло на отметке в 1 единицу.

Сейчас шли другие бои, Бернард подошел ко мне.

- Ты не из семьи разбойников, ты и в правду сын рыбака - как только я повернулся к нему, он продолжил - вон там стоит твой отец с матерью. Они, кажется, сильно переживают. - И в правду, отец прижимает маму. Она плачет. Я не хотел.

Я не стал слушать Бернарда, а побежал к ним. Отец, видя меня, стал хмуриться.

- А почему мама плачет? - мой детский вид и искреннее желание разделить боль не остались незамеченными.

- А сам как думаешь? Какого матери видеть, как сына колотят и пытаются убить - мама начала плакать еще сильнее. У меня начали наворачиваться слезы.

- Саджи, как закончишь тебя, ожидает порка и наказание. И не говори мне ничего. Небось, деньги на сладости спустил, а сейчас пытаешься выиграть деньги за турнир.

- Какие деньги за турнир?

- Понятно... Мы будем ждать в лавке, не зачем матери видеть такое. А порку я удвою, причем пороть буду всю неделю.

- ..... - видимо мой удивленный взгляд сказал многое. Отец взял плачущую маму и ушел.

Когда я вернулся, Бернард отвесил мне подзатыльник такой силы, что искры из глаз полетели. А здоровье ушло в красную зону.

- Соберись. У тебя бой на носу. Ставки один, двадцать к одному, против тебя. - подошел к лекарю, а Бернард продолжил.

- Твой противник, за все предыдущие бои не получил ни одного удара. Его все уже считают чемпионом.

- Я ставлю на себя.

Бой был серьезным, как и два последующих. Все делали упор на разницу в росте и старались достать или быстрыми атаками или ударами ног. Только последний противник, был действительно силен. Он тоже был монахом, но вот разница в опыте, плюс то, что он уже знал о том, как мне противостоять, сделал поединок очень жестоким. Пришлось использовать все, что знаю. Парировать удары, бить в уязвимые точки, закрывать обзор, использовать силу противника против него самого. Не знаю, что за монах такой, но здоровье у него было, как у танка и защита такая, что удары едва-едва сносили здоровье. Но это был самый ценный бой в плане опыта. Интересно, чем он занимается, и какие навыки развивал, мне такое здоровье не помешает. После боя он поклонился, я продел тоже в ответ. Это был жест взаимного уважения. Гром аплодисментов накрыл нас, как только мы закончили.

***

Рэйчел смотрела на то, как Они успокаивал Грюнта. Парень, так и не отошел от поражения шестилетке. В этот момент раздались громкие аплодисменты. Все идет по плану нужные люди уже занимаются поиском информации о ритуале, другая команда занимаются сбором денег. Отец не даст больше такого

шанса, клан не простит ошибки. Нужно подготовить все остальное, но нытье помощника уже надоело. Да, что они знают, о том, что такое быть слабой.

- Да хватит уже сопли жевать. Он только, что завалил монаха двадцатого уровня, который был раскачен как танк. Слышишь, как народ вопит.

- Да, иди ты. Ты девочка, ты привыкла быть слабой. Я самый сильный в своей группе, самый сильный на потоке в академии и тут какой-то сопляк меня удел.

- Заткнись… - Рэйчел могла сказать многое, но ничего из этого не выразит мысль. Как объяснить человеку, то, что он не сможет понять, не обладая необходим опытом. Как можно прочитать слово не зная букв. Грюнт - ничтожество росшее в хорошей почве.

Через месяц Рэйчел исполнится 18 и она сможет делать, что хочет. Но сначала надо выполнит условия сделки с отцом.

***

Отец, как обещал, так и порол меня. В наказание, я должен научиться, маскироваться в естественных городских условиях и развить скрытность до двадцати пяти. Если не смогу сделать за день, то вечером меня ожидает порка. И так до тех пор, пока я не выполню эти условия.

Живучесть +2

Зад мой горел от ударов отцовского ремня, даже дебаф повесили, сидеть я не смогу еще двенадцать часов. А при попытке сесть, испытываю дикую боль. Отец, был умен, даже наказание он использовал для того, чтобы я стал сильнее. Вот только выполнить сегодня это я не смогу. Сейчас надо бежать в город встретится с Бернардом.

После соревнования Бернард сказал, чтобы я пришёл завтра в городскую библиотеку.

Мураками, 292 уровня был библиотекарем. Он обладал огромным для человека размером тела и походил на шкаф для книг. Легкая светлая одежда, из-под которой, выглядывали руки, перевитые стальными канатами мышц. Один глаз перечеркивал огромный шрам, тянувшийся через все лицо. И только второй глаз шевелился, перебегая по строкам книги. Это была удивительная сцена, которая не вписывалась в антураж библиотеки. С таким библиотекарем и охрана не нужна. Самое неприятное, он отказывался меня пускать без сопровождения

взрослых под предлогом того, что я могу испортить книги или спереть их. Пришлось использовать скрытность, хотя казалось, что Мураками просто решил меня пропустить, не давая своего официального согласия.

Бернард сидел именно там, где он и сказал - второй этаж, самая дальняя северная читальная комната. День был ясным, и солнечный свет прекрасно освещал комнату.

- О, дошел наконец - Бернард сидел отнюдь не за книгой, а полировал свой посох. Теперь на нем была мантия мага, все с тем же солнцем.

- То есть, вы не платили библиотекарю за то, что бы он меня не впускал?

- Почему же платил. Это будет тебе вторым уроком. Первым, другое, запомни - никогда не делай ничего пока не получил задание и не проверил все условия. - И тут меня накрыло.....

- Смотрю, вспомнил наш разговор и то, что я не давал тебе задание - маг громко и противно рассмеялся. - Ну как ощущение беспомощности? А? Ведь и выигрыш твой забрал я.

- Я думал маги это люди что, чтят свое слово - нельзя давать противнику развивать своего преимущества.

- Нет, но сегодня я буду добр и выполню свою часть сделки. Ты победил в восьми боях и доставил мне несказанное удовольствие. Я делал две ставки, одну на то, что ты победишь, и вторую на исход каждого боя в которой всегда ставил на тебя, всегда в последний момент. Потому, что всегда ставил всю сумму выигрыша за предыдущую ставку. По местным меркам я получил целое состояние.

- Сделка!

- Да конечно. Слушай внимательно - официально существует девять магических первоэлементов или девять путей магии. Стихийные - земли, воды, огня, воздуха. Элемент жизнь, что в основном используются лекарями и эльфами, но они отдельная тема. Первоэлемент дух - ментальная магия, воздействие на разум. Пространство, одновременно самый простой и самый сложный первоэлемент. Последние два это свет и тьма. Магия может принимать самые разные формы - света, огня, воды, земляного щита или эманаций смерти.

- А как же школы магии? Или специализации?

- Маг на 50 уровне выбирает специализацию и старается развиваться в этом направлении. Для этого он должен иметь нужный навык магии в пятьдесят единиц. Маги огня, земли, жизни, менталисты, чародеи, артефакторы - вариантов очень много. Существуют и скрытые боевые специализации магов, они

совмещают путь меча и магии, или скрытных убийств, астральных атак, специалистов магической осады их тоже очень много. Такие специализации, как правило, предлагают тем, кто отличился во время учебы или за особые заслуги. Есть специализации, которые ни один маг Академии не обучит - магия крови, ритуальная магия, демонология, химерологии, малефицизму, мистицизму, некромантии и подобные им - все, что можно отнести к черной или темной магии. В Академии дается лишь общий курс по ним, дабы ученики знали, как этому противостоять.

- Некоторые маги рождаются с предрасположенностью к какой-то стихии в виде бонуса к наносимому урону, так же есть семейный бонус для детей магов, наследственные мутации, фамильные умения и реликвии. Специализация для мага это сознательный выбор его магического развития. Она на 50% увеличивает эффективность магии выбранного направления.
- Но ведь можно найти учителей или самому выучится.
- Что выбираешь - у Бернарда снова сменилось настроение.
- Темная сторона интересна, но я пока не маг и для меня это бесполезно, но как возможный путь развития очень интересен. Я ведь могу изучить только самые простые заклинания - Бернард даже не кивал, лишь презрительно смотрел на меня, как пустое место, в его глазах так и читалось "не-маг" - тогда пусть будет - земля, вода, огонь, воздух, пространство, свет, дух. На более у меня не хватит... или хватит? Еще одно малюсенькое заклинание?
- Сто золотых и будет тебе малюсенькое заклинание. Они у тебя есть с твоего выигрыша.
- Согласен. - уж не знаю как получил отец, но у меня второго шанса наверняка не будет. Деньги сейчас и деньги потом это разные деньги.

Бернард сказал сесть напротив него. Положив руку мне наголову, он посмотрел мне в глаза... после дикой боли я отключился.

Изучено заклинание: Малое Исцеление

Описание: Исцеляет раны существа, на которого применяется заклинание. Эффективность лечения зависит от параметра интеллект.

Воздействие: восстанавливает 100 единиц здоровья.

Мана: 10 ед.

Магия жизни +1

Эффективность заклинаний магии жизни +1%

Живучесть +2

Вот тебе и первые хорошие новости. Лежу на столе, а вокруг меня лужа крови. Вот тебе и реализм, перед глазами кровавый туман. Бернард сидит довольный даже напевает.

- Используй заклинание и продолжим. У нас еще восемь штук. - Его злобный смех разнесся по комнате. - Кровь убери, а то могут найтись те, кто захотят использовать в магии крови или в другом темном деле.

Дальше был ад, который продолжался несколько часов, боль с перерывами на потерю сознания. Изучая эти заклинания, поднял живучесть еще на двенадцать пунктов. О том, что рубашка была вся в крови, от того что ей постоянно вытирали стол говорить не стоит. Отец, наверное, пороть будет до самого утра. Ну ничего, теперь мы еще повоюем, я теперь могу лечиться. Наверное, внешне, я сейчас похож на того парня с нижних уровней колонии, который ходил с плазменным ножом. Мне только безумного взгляда не хватает.

- О, ты выжил. Прекрасно. Эксперимент прошел удачно. В качестве небольшого бонуса, котором мы говорили, как о поощрении за хорошее выступление я обучу тебя... медитации.

- Чего? - голова не соображала, а кровавый туман все не хотел уходить.

- Зачем?

- У мага самый ценный ресурс - это мана. При использовании медитации можно увеличить скорость восполнения маны во много раз. Это же направление используют мастера клинка для развития боевого транса. Они так запасы выносливости восполняют прямо во время боя. У лучников это концентрация и небольшое усиление. Они стреляют точнее, урон от выстрела увеличивается в разы. Так, что садись прямо на пол, как я - он уселся в позу лотоса. Я повторил его позу и начал думать, что делать.

С одной стороны я получил большое преимущество в том, что смог получить заклинания от девяти официальных направлений, это же позволит развить характеристики интеллекта, мудрости, духа. Развить эти магические навыки, но ведь есть ограничение в развитие, как и в основных характеристиках. На следующие шесть лет, мне нужно еще больше преимуществ. Сейчас я выигрываю, только за счет того, что никто не знает о моей манере боя.

Изучен навык: медитация

Медитация +1

Скорость восстановления маны + 1%

- Навык медитации будет расти, только если запас маны исчерпан. В местах силы, мана восстанавливается быстрее. Что

это такое сам узнаешь, а теперь проваливай.

- А деньги? Мой выигрыш!

- А, точно забирай. - оставаясь в позе медитации он открыл окно обмена.

Бернард передает вам: 130 золотых, 17 серебряных.

- Спасибо.

Дальше был долгий забег до деревни. Во-первых, деньги, во вторых вечер. Рубашку пришлось снять, положив в инвентарь, бежать пришлось по пояс голым. Исцелив свою задницу, снял дебаф, чую это ненадолго.

Так и оказалось, когда я добежал до дома. Отец уже стоял с ремнем в руках.

- Где рубашка?

- В сумке.

- Одевай, не позорься.

Пришлось одеть. Отец быстро завел меня в дом. Когда я сказал, что смог изучить заклинания и описал сделку он сначала долго и нервно смеялся, а потом порол меня до самого утра. Это была тяжелая битва ремня и моего малого исцеления. Мама плакала, отец порол, его лица я не видел. Может оно и к лучшему. Утро меня порадовало меня не только тем, что порка закончилась. У меня появилась новая запись.

Сопротивление физическому урону + 0,03%
Игнорирование физического урона до 2 ед/ сек

Магия жизни +8
Эффективность заклинаний магии жизни +9%

Живучесть +3
Дух + 6
Интеллект+ 8
Мудрость+5

Взглянув на эти сообщения, быстро проверил окно характеристик

Имя: Саджи.
Уровень: 0.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики
Сила -20
Ловкость - 20

Выносливость -20
Интеллект-9
Мудрость-6
Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики
Скорость -6
Атлетизм -3
Дух - 7
Живучесть - 19

Вторичные показатели:
физический урон - 10 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 50 кг (сила х 10/4),

мана - 60 (мудрость х 10),
здоровье (жизнь) - 200 (выносливость х 10),
Запас сил - 200 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье -190 ед/мин (живучесть х 10)
Восстановление запаса маны -70ед/мин (дух х 10)
Восстановление запаса сил -30 ед/мин (атлетизм х 10)
Скорость бега - 1,6 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 1
Сопротивляемость
Физическому урону - 0,03% (Игнорирование урона: до 2 ед/ сек)

Навыки
Кулинария -3
Установка и обезвреживание ловушек - 8
Стрельба из лука -2
Плавание - 4
Задержка дыхания -5
Скрытность -3
Магия жизни -9
Магия духа -1
Магия пространства -1
Магия земли -1
Магия воды -1
Магия огня -1

Магия воздуха -1
Магия света -1
Магия тьмы -1
Медитация-1

Профессии
Травник -2
Рыбак -16
Портной -2
Кузнец -1
Плотник -1

Видимо мое счастливое лицо, сказало больше, чем хотел бы показать. Отец с улыбкой на лице сказал.

- Завтракай, потом продолжим. Расскажешь подробно о сделке с магом.

Во время еды, выяснилось, что отец дважды спасал жизнь магам, каждый раз они в качестве награды, учили его заклинаниям. Ходили слухи что, за деньги можно обучиться большему, но вот он больше ничего узнать не смог. Сто золотых были призовым фондом турнира, остальное выигрыш от ставок. Когда я сказал, сколько получил за победу в турнике, за вычетом денег Бернарда, отец подавился кашей, мама разбила тарелку. Ничего не слушая, отдал сто золотых отцу.

- Эти деньги лучше оставить вам, а то я бездарно их потрачу - Теперь они оба смеялись. Только после минуты смеха я понял, как глупо это звучит.

Отсмеявшись, отец продолжил.

- Маги не учат обычных людей заклинаниям, уж не знаю, сколько выиграл этот Бернард, раз так расщедрился, а эти сто золотых скорее принцип - за все должно быть уплачено. Поэтому же принципу, я получил свои заклинания.

- Это что же, я девять жизней ему выиграл?! - Легкие улыбки у отца и матери. Стресс снят, они успокоились. - Или даже десять. - А вот теперь серьезные взгляды.

- Он дал еще одно заклинание?

- Нет, обучил навыку медитации. Говорил, что больший эффект можно получить в месте силы, но что это такое я пока не знаю.

- Медитации.... - Отец посмотрел на стол пустым взглядом - Саджи, ты хочешь стать магом, когда вырастешь?

- Пока не решил, я мало знаю про другие классы. Есть разбойники, ассасины, лучники, мечники, войны, паладины,

монахи, ремесленные классы. Но получить навыки, не относящиеся к своему классу почти нереально. Когда я узнал, что ты владеешь заклинаниями, я понял, что могу их получить. Сейчас все удачно сложилось.

- Давно хотел спросить про турнир. Ты дрался, иногда бессистемно, иногда использовал уязвимые точки противника или удар в слабые места. Использовал боевые стойки, планировал бой, изучая противника. Мы с мамой знаем, что ты странник из другого мира.

По моим неожиданным пропаданиям можно было догадаться.

- А почему, тогда волновались? Мы ведь не умираем, я бы возродился на ближайшей точке возрождения.

- А если бы не возродился? Даже проверять не хочется.

Отец не соврал, как только мы поели, он начал пороть меня с удвоенной силой. Битва ремня и малого исцеления продолжалась до самого ужина.

Сопротивление физическому урону + 0,05%
Игнорирование физического урона до 12 ед/ сек

Магия жизни +6
Эффективность заклинаний магии жизни +15%

Живучесть +1
Дух + 6
Интеллект+ 5
Мудрость+8

Рост навыков и характеристик - это конечно хорошо, но вот моральная усталость от того, что тебя день порют уже почти сутки...непередаваемо.

Выход.

***

Из окон кабинета открывался превосходный вид - рассвет на Юпитере. Это было знаменательное событие для колонии. Такое зрелище завораживало и хотелось растянуть столь прекрасный момент. Однако хозяйке кабинета было все равно, практика проходила успешно до момента, когда она взялась за дело Анжи Ганета. Уже неделю она просматривала записи тестов, бесед с врачами, личных заметок врачей. Элизу охватил азарт, интересный случай, который не вписывался в картину. Она

слетала в космопорт и поговорила с бригадиром. После того, как пообещала, что детали разговора не будут разглашаться, бригадир сдался. Он полностью воссоздал события последнего года. Анжи появился в порту, и поначалу на него не обращали внимания. Когда обнаружились кражи, его поймали, и он быстро во всем сознался. Мальчика заставили отрабатывать ущерб, а затем он сам попросился остаться. Брался за самую черную работу, которую никто не любил. Сблизился с одним из инженеров, а когда произошёл несчастный случай с Гальбоа, пропал и больше не появлялся. Самое удивительное, было то, что Анжи, каким его описывал персонал космопорта, сильно отличался от всего того, что описывали врачи и персонал детдома. Он вел себя полностью сознательно и самое главное говорил. Причем, как говорил! Он мог торговаться с работниками и приводил аргументы, что не свойственно детской речи. Не плакал и не канючил, бригадир сказал, что он жесток. Не в плане обращения с людьми, он жесток к себе.

- Он ради шутки мог напугать кого угодно, но сам не боялся и шутки над собой понимал чуть ли не как открытую агрессию. Работу выполнял, точно в срок. Будь он старше, я бы взял его на работу.
- А что вы думаете про поведение в целом.
- Ну, он никого к себе не подпускал. В разговоре держался на дистанции примерно метр-полтора. Со всеми говорил на вы, только с Гальбоа и его сыном, на "ты" общался.

Элиза делала заметки. Поведение человека в обществе отражает его внутренний мир. Сейчас получалось, что Анжи воспринимал весь мир, как угрозу и только двум людям он доверял и подпустил поближе. Личное пространство - расстояние примерно восемьдесят сантиметров от тела человека. Это дистанция комфортного общения, у Анжи она была сто двадцать сантиметров. Жаль, что с Гальбоа нельзя было поговорить. Медперсонал не пускает никого, сейчас производится реконструкция тела, пациент без сознания.

Сейчас Элиза собрала достаточно материала для того, чтобы заставить мальчика говорить. Он должен выйти на контакт, тогда можно будет начать терапию по коррекции поведения. Тактика и аргументы разговора выработаны, слабые места Анжи найдены.

Куратор Ваалси отказался отправлять мальчика к ней в офис, придется ехать самой в детдом. Послезавтра вечером, она сможет увидеть объект своих исследований.

- Интересно, как же ты отреагируешь.

***

Ваалси сидел в своем кресле и напряженно думал, что хочет узнать психолог от его подопечного. Анжи не дурак, и знает очень много о том, что происходит в стенах детдома. Да еще и этот случай с космопортом. Послезавтра Ваалси сможет узнать все лично, комната для бесед хорошо прослушивается. А сейчас он выиграл время на, то чтобы подчистить хвосты и побеседовать с возможными информаторами Элизы.

***

Зайдя в игру, очутился в своей комнате. В игре сейчас утро, когда завтракали, отец смотрел на меня с некоторым трепетом и предвкушением. Видимо битва ремня и малого исцеления еще не закончена.

О, как я ошибался. Сегодня весь день я бегал от собак по круг вокруг деревни. Мой запас выносливости, и скорость восстановления здоровья позволяли бежать без отдыха, а вот отцеплять собак не убивая их, было сложно. В обед кормили только собак, мне сказали бежать дальше. У собак открылось второе дыхание. Рэйчел, Грюнт и Они сидели у пруда и кричали

- Беги, Форэст, беги!!!

Вечер был насыщен, только ночью мне разрешили остановиться.

Сопротивление физическому урону + 0,02%
Игнорирование физического урона до 16 ед/ сек

Скорость +8
Атлетизм + 9

Оказывается, собак купили, как охотничьих. На те самые деньги, которые я отдал отцу. Четыре собаки по двадцать пять золотых. Отец был доволен и потому дал пояснение своей сделки.

- Через неделю они будут стоить уже по сто золотых за штуку.
- Почему?
- Потому, что они для своего первого уровня будут иметь характеристики двенадцатого уровня, а еще очень живучими, быстрыми и выносливыми. А еще у них есть классовые навыки атаки! А еще через неделю они будут сильно развиты!
- По... подожди,.. отец... Это они на мне будут тренироваться? - Вид собак спускающих слюну при виде меня,

сильно нервировал.

- Твое малое исцеление, живучесть и счастливый вид после порки, делает меня самым счастливым отцом в мире. - Он посмотрел на звездное небо с улыбкой и самым невинным видом.

- За что?

- Для твоей же пользы. - И снова отец был серьезен. - завтра у собак будет для тебя сюрприз.

Кажется, у меня начал нервно дергаться глаз и появился нервный смех. Мой отец это что-то с чем то.

Что можно сказать о собаках с зеленой слюной. Оказывается, теперь быстрее стал бегать не только я, теперь при укусе я получал отравление ядом.

Вы отравлены ядом: Слюна василиска.

Урон здоровью: 86 ед/сек

Время действия: 30 секунд..29..28..27

Отец, а как же паралич... это было бы настоящим сюрпризом, а так мелочи. Двадцать пять секунд и я покойник.

Теперь надо было сбрасывать собак, лечится уклоняться и все это на бегу. Рэйчел нашла букмекера, местные делают ставки на то, на каком кругу меня загрызут. Отец Рэйчел поставил лавочки у озера.

Обед был...неожиданным. Мама, что-то дала собакам. Теперь собаки бегали быстрее меня, у озера поставили лавка еще в два ряда.

Отец поставил на меня, мои же тридцать золотых. И сказал "теперь у тебя есть стимул".

О да, ужинать мне не предлагали. А вот собакам дали, что-то из разряда зелья берсеркера. Они не чувствовали боли и я не успевал их отбрасывать, пришлось бегать с кровотечением и двумя собаками на плечах, все время леча себя. Только когда настала ночь, отец отпустил собак.

Сопротивление физическому урону + 0,1%
Игнорирование физического урона до 45 ед/ сек

Сопротивление ядам + 0,1%
Игнорирование урона от яда 16 ед/ сек

Скорость +6
Атлетизм + 8
Интеллект +6
Мудрость +6

Магия жизни +8
Эффективность заклинаний магии жизни +23%

Новое сообщение было отрадой для глаз. Я сделал, то о чем мечтал весь день.

- Окно характеристик.

Имя: Саджи.
Уровень: 0.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики
Сила -20
Ловкость - 20
Выносливость -20
Интеллект-20
Мудрость-20
Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики
Скорость -20
Атлетизм -20
Дух - 20
Живучесть - 20

Вторичные показатели:
физический урон - 10 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 50 кг (сила х 10/4),

мана - 200 (мудрость х 10),
здоровье (жизнь) - 200 (выносливость х 10),
Запас сил - 200 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье -200 ед/мин (живучесть х 10)
Восстановление запаса маны -200ед/мин (дух х 10)
Восстановление запаса сил -200 ед/мин (атлетизм х 10)
Скорость бега - 3,0 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 1
Сопротивляемость

Физическому урону - 0,2% (Игнорирование урона: до 45 ед/ сек)Ядам - 0,1% (Игнорирование урона: до 16 ед/ сек)

Навыки
Кулинария -3
Установка и обезвреживание ловушек - 8
Стрельба из лука -2
Плавание - 4
Задержка дыхания -5
Скрытность -3
Магия жизни -23
Магия духа -1
Магия пространства -1
Магия земли -1
Магия воды -1Магия огня -1
Магия воздуха -1
Магия света -1
Магия тьмы -1
Медитация-1

Профессии
Травник -2
Рыбак -16
Портной -2
Кузнец -1
Плотник -1

О сколько литров было принесено в жертву прогрессу. Там, где я бегал сейчас даже тропинки красного цвета. Однако, все к лучшему. Мой выигрыш составил восемьдесят золотых. Пора спать.

Утро было ...странным. Сегодня почти весь детдом был переподключен от старых игр к Хризалиде. Видеть столько довольных лиц детей в детдоме было непривычно. По ощущениям попал в санаторий для детей заповедников Земли или колониях Венеры.

Зайдя в игру, очнулся опять в своей комнате, видимо, это точка возрождения. Интересно, респаун тоже тут? Проверять как-то боязно.

Собаки спали на кухне, так что при входе я их сразу увидел. И мгновенно встал в стойку для отражения атаки. Отец замети такую реакцию.

- Доброе утро. В прошлый раз мы недоговорили о том, где ты учился драться. Навыка у тебя нет, могу научить? - мама хмуро буравила отца взглядом. Я так понимаю, она не одобряла задумку с тренировкой собак на мне.

Вам предложено обучится навыку: рукопашный бой.

Не раздумывая соглашаюсь.

Вы изучили навык: рукопашный бой

Рукопашный бой +1

Урон от ударов голыми руками +1%

- Как поешь, выходи во двор, разомнемся.

Шансов победить не было. Разница в сто пятьдесят уровней, опыте, навыках, просто зашкаливала. Два часа избиения младенца двадцать дебафов, из которых я смог снять только шестнадцать. По словам отца человек, это сплошные болевые точки и уязвимые места. Темя, переносится, подбородок, горло (ямка под адамовым яблоком), солнечное сплетение, пах. При правильно поставленном ударе выдаются криты. Можно нарушить атаку противника, сбив координацию тела, бить в суставы, использовать любую твердую точку тела для атаки. Один из самых страшных ударов, которые я получил, был удар основанием ладони в область сердца. Потеря здоровья, паралич на пару секунд, дебафы от переломов, внутреннее кровотечение. Второй такой удар, был в нижнюю часть брюшной полости открытой ладонью - внутреннее кровотечение, оглушение и огромный урон. Даже несмотря на огромную разницу в навыках и их минимальное использование, урон был страшен. Я понял, что я не знаю рукопашный бой с этой стороны. А сколько травматических ударов мне было показано!? Ломание костей предплечья одним ударом , травмированные колен, локтей. К счастью, некоторые удары отец не стал показывать на мне, лишь показал, стойку и точный принцип использования. Вырвать кадык, рассечь артерию ребром ладони, удар локтем в темя, удар-копье для поражения внутренних органов противника, вогнать переносицу в мозг, удар в висок.

- Человек очень слаб и не защищен. Хищники это знают и нападают, стараясь бить в уязвимые места. Даже в доспехе есть много слабых мест. Используя их, ты можешь нанести критический урон противнику. Те, кто идут по пути пустого кулака превращают все своё тело в оружие. - отец показал, что в руках у него ничего нет - Ударом они могут отсечь голову, или сломать кости не травмируя плоть. Такие люди редки, но они есть. Монахи, это лишь один вид из них, причем базовый. Их искусство боя и классовые навыки, лишь одна из граней мастерства.

- Но ведь есть не только люди.

- Верно, но у большинства живых существ одинаковые принципы строения тела. У неживых тоже есть уязвимые точки. - Отец помолчал, а потом сказал. - Сегодня твоим заданием будет найти уязвимые точки на собаках... В бою.

Бой с собаками под постоянным отравлением, требовал постоянного лечения. Теперь я даже не замечал тех моментов, когда использовал малое исцеление. Уклонение, парирование, удар. Смена положения. Сбросить собаку с шеи, лечение, блок. Собаки использовали навыки "раздирание плоти", "расцарапывание", "смертельный захват". Оказывается, не было в собаках ничего страшного, они слабы - глотка во время укуса, шея, глаза и... живот. У собак нет брюшного пресса. Почти все удары туда были критическими и сопровождались скулежом. Если все собаки были ранены, отец их отзывал, а мне приходилось их лечить. Отравления, я уже не замечал и только теперь заметил сообщение в логах.

Сопротивление ядам + 0,05%
Игнорирование урона от яда 25 ед/ сек

Сопротивление физическому урону + 0,04%
Игнорирование физического урона до 40 ед/ сек

Магия жизни +2
Эффективность заклинаний магии жизни +25%

Принудительное отключение... Через 3..2...1

Ваалси стоял около капсулы, рядом с ним стояла женщина в белом костюме, которую я никогда не видел. Оба излучали уверенность в своем превосходстве в сложившейся ситуации.

Ругать меня не за что, посмотрим, что предложат.

***

Мальчик не был напуган, не был сбит с толку. А лишь в ожидании от нас действий, сел и начал ждать.

- Анжи, мисс Элизабет хочет поговорить с тобой. Вы можете поговорить в столовой - указав на дверь сказал. - Анжи вас проводит. Она будет свободна еще час.

- Благодарю.

Сидя в столовой за широким столом, разложив бумаги перед мальчиком, начала вести диалог в нужном мне направлении.

- Здравствуй, Анжи. Меня зовут Элиза Донован. Я психолог и помогаю детям устроиться в детдоме. Твой случай попадает в группу... детей, у которых не сложились отношения с коллективом детдома. Ты не общаешься со сверстниками и постоянно дерешься. - Мальчик никак не реагировал на слова, лишь равнодушно слушал. Мышцы лица расслаблены, он не нервничает и ничего отвечать не хочет. Глаз психолога подмечает эти детали. - Раньше ты общался, а сейчас перестал. Ну что ответишь?

Анжи сидел, ничего не говоря, как обычный ребенок, который не хочет ничего рассказывать. Руки сложены, ноги скрещены.

- Я была в космопорте - глаза мальчика обрели заинтересованный вид. - Говорила с бригадиром, он сказал, что последний год, ты все свое свободное время проводил там. Работал с инженером Гальбоа и спокойно со всеми говорил, но в стенах детдома ты ни с кем не общаешься. - Теперь поведение Анжи говорило о насторожённости и ожидании удара. Он посмотрел на камеры которые были выключены и, казалось бы, пустые места. В случаях, когда пациент закрывается от мира и не хочет идти на контакт задача психолога вытащить пациента из зоны комфорта и растормошить. - Прекрати молчать! Я с тобой говорю! - Элиза резко повысила голос, желая застать мальчика врасплох. Он уже был на грани и был сильно напуган. Все время озирался и смотрел в сторону выхода. - Если ты сейчас же не начнешь говорить, я расскажу ребятам, что ты можешь говорить и сливаешь о них всю информацию об их проделках куратору. - Анжи мгновенно успокоился, лишь на секунду проскочила гримаса гнева и отвращения. Он встал и начал выходить. Подошел к силовому полю, блокировавшему вход в столовой. Сейчас надо надавить на мальчика, пока он напуган. - Ты выйдешь отсюда когда, я тебе разрешу! А если, сейчас же не сядешь на место, я прикажу лишить Гальбоа больничных выплат. - Анжи с нескрываемой злостью посмотрел на меня, мышцы челюсти напряжены. Но он не стал говорить ... Он ударил по крышке панели управления силового поля и двумя движениями снял поле.

Элиза сидела за столом и собирала мысли в стройный ряд. Мальчик не подпустит её к себе, не станет доверять. С детдомовцами можно общаться только силой, нежность и заботу они воспринимают, как слабость. Попытка надавить на мальчика с треском провалилась. Его не пугают сверстники, а попытка использовать имя Гальбоа встретила не страх, а гнев.

***

Ваалси был в гневе, только седативные препараты дали возможность расслабить. Как только Элиза ушла, он начал разбирать информацию, полученную от этой беседы. Анжи, эта мелкая язва, знал о камерах, знал не только то, что они выключены, но и то, что скрытые камеры все еще работают. Он может говорить и знает о том, что происходит в детдоме. Не только о том старшие дети берут деньги за "крышу", но и то, что Ваалси в доле. А кому Анжи мог это разболтать? Ведь он немой! Так ведь нет, оказывается он целый год шлялся по космопорту. А где и что он мог еще сделать?! Ведь этот сопляк может думать и очень хорошо! Прошлый учебный год закончил, досрочно сдав все предметы заранее.

Постепенно в голове у куратора Ваалси, рождался план. Если нельзя заставить мальчика молчать, надо сделать так, чтобы он сам не захотел об этом говорить. Надо лишь сделать так, чтобы он подмял под себя малолеток и получал откаты. Или можно увеличить количество побоев и приобщить его к команде сборщиков денег как младшее звено. Ладно, цель ясна, осталось, найди правильный план как ее достичь. А сейчас надо надавить на Анжи и предлог есть. Сломал панель в столовой и сорвал разговор с психологом. Хм, а ведь можно использовать слова психолога против Анжи.

***

Настроение было паршивым, зайдя в игру, решил на комнибудь сорвать злость. Я был на заднем дворе, а отец чистил собак.

- Продолжим! - не став слушать мой ответ он спустил собак. На его лица все также была улыбка. Кажется это его обычное состояние.

Не став долго думать ударил, что есть силы, собаки отлетели и скуля валились за землю. Удар в лоб от отца привел меня в чувство. Теперь, его хмурый взгляд выражал серьёзность и обеспокоенность.

- Полегчало?
- Да, спасибо.
- Что-то случилось? Чего такой злой. - отец подозвал собак, дал понять, чтобы я их подлечил.
- В моем мире, против меня пытались использовать мою...любовь к близким людям, угрожали мне расправой. Убил бы!!!
- Так, чего не убил?
- Последствия будут хуже, лучше сдержатся и потерпеть.
- Ну, так прими решение и успокойся. Собаки тут не причём.
- Извини.

Получен дебаф: Астральный якорь.

Воздействие: Нельзя уйти от текущей точки дальше, чем на 30 метров.

Время: 6 дней, 23 часа, 59 минут, 59 секунд...58...57

Видимо куратор решил отыграться на мне. Можно и не спрашивать, все равно правды не скажет. Отец видимо может видеть мою панель эффектов.

- А это тебе за что? Ты еще, что то натворил?
- Это последствия моего отказа.
- Хм, ну хоть дома ночевать будешь.

Сидел на земле, лечился от последствий оплеухи отца и думал. Самое поганое, это то, что Ваалси узнал о том, что я говорю. Потом то, что я работал в космопорте. Он ведь теряет деньги от того, что я не работал в его команде сборщиков. Про камеры и их стандартные точки размещения рассказал Гальбоа. Мы часто ремонтировали электронику корабля, в том числе и проводку системы видеонаблюдения. Значит, проблем со сборщиками не избежать. Если эта Элиза расскажет им, то, что я

могу говорить, они будут доставать еще больше. А ведь она может навредить Гальбоа - сердце сжалось от боли и злости, что он может пострадать из-за меня. - Свои маленькие запасы денег с анонимного счета надо перевести ему. В случае проблем, это немного сгладит последствия. Я эти деньги официально все равно использовать не смогу.

Дебаф снять не получится, Ваалси постарался. Такое только подопечным можно повесить. Значит, я могу или не играть это время, или использовать, то, что имею максимально эффективно... - эта фраза снова напомнила о Гальбоа... больно.

- Саджи, я понимаю тебе сейчас больно, но ты уже должен был понять, что ситуация не безнадежна. Мама может обучить тебя кулинарии, при большом умении сможешь варить самые простые зелья. У нас есть еще, профессии портного, кузнеца, плотника, магия. А эти тридцать метров... ведь до озера, а как раз. Будем с берега рыбачить.

- Спасибо.

Гальбоа говорил, что чем больше проблем ты решишь, тем опытнее станешь, тем проще тебе будет решать новые проблемы. Чем чаще ты от них убегаешь, тем слабее становишься. Почему-то для человека самые ценные уроки, являются так же самыми болезненными. Боль... А это идея!

- А еще есть собаки. - теперь уже я улыбался. Отец понял, что я имею ввиду.

- Да, а еще есть собаки.

Медитация +1

Скорость восстановления маны + 2%

А еще есть медитация.

Получен дебаф: Обет молчания

Воздействие: Вы не можете говорить или использовать возможности внутреннего чата.

Время: 6 дней, 23 часа, 59 минут, 59 секунд...58...57

Отец, читая описания дебафа лишь ухмыльнулся. Значит, он и вправду может читать мою панель эффектов.

Отец внушал ужас, когда проводил комбинации ударов. Последний удар он останавливал в последний момент, но вот разница чувствовалась во всем. Все что, я знал о рукопашном бое, сводилось к тому, как победить или как защитится не убивая. Все что, знал отец можно описать, как искусство убивать. А ведь это один и тот же навык рукопашного боя. Разница заключается в технике исполнения.

Рукопашный бой +9

Урон от ударов голыми руками +10%

Сопротивление ядам + 0,12%
Игнорирование урона от яда 48 ед/ сек

Сопротивление физическому урону + 0,1%
Игнорирование физического урона до 63 ед/ сек

Магия земли + 4
Магия воздуха +5
Магия духа +2
Магия огня + 7
Магия тьмы +4

Рэйчел ... она приходила дважды в день и подшучивала надо мной, говоря, что я тут корни пустил. Мне нравится слушать, как она болтает без умолку о жизни города. Как она смеется, видя, что отец валяет меня по земле, как младенца. По утрам мы с отцом рыбачили, она с ребятами плавала в озере. Было приятно знать, что она рядом. Ее рыжая копна волос доставала лопаток, а платье, которое она купила на ярмарке, ей очень шло. Она такая красивая.

В реале все сводилось к постоянным дракам. Сборщики обвинили меня в "неуважении" и игнорировании как собеседников.

- Что мелкий, в космопорте болтал без умолку и зады вылизывал, а с нами поболтать тебе влом? А может... - Удар в кадык, остановил эту чушь. Психолог сдержала слово, они знают, что я ходил в космопорт, что я могу говорить. Надо либо начать сотрудничать или дальше гнуть свою линию.

Всю неделю, как только я вылезал из капсулы, мне что-то говорили. Каждый раз звукоподавление срабатывала с большой задержкой. Куратор Ваалси намеренно игнорировал сложившуюся ситуацию. Все тело было одним большим синяком, но я всегда бил в ответ. Так что теперь все обидчики ходили с избитыми мордами. Под конец недели, меня оставили в покое. Оставалось еще две недели наказания в виде продленной учебы.

Пять дней в семье для сироты значат очень многое. Утром отец шел на рыбалку мы с мамой его провожали. До снятия дебафа "Астральный якорь" осталось чуть больше двух дней. Мама учила готовки и шитью. Оказывается, вышивание зачарованными нитками повышает даваемые бонусы. Таким же способом, можно увеличить прочность обычной одежды. Был неприятный осадок из-за игровой немоты. Хотелось общаться, мама смотрела, как я готовлю, и говорила о моих ошибках. Все вопросы приходилось объяснять жестами. Было ощущения... что они страдают из-за меня. От этого на душе становилось больно.

Мама, видя это, готовила кисель и другие сладости.

Когда приходил отец, мы тренировали собак или делали ловушки для зверья. Вечером в доме у камина он демонстрировал свои навыки плотника.

- Саджи, смотри. Это манок для волков. Он издает свист и провоцирует волков на атаку. У всех ремесленников есть навык Ремесло. Он повышает показатели производимого предмета. Такой же манок от мастера-плотника мог бы призвать всю живность в радиусе пятисот метров. Он использует материал более тонко, эффективнее. Но поскольку сам материал низкого качества, его хватило бы на одно использование.

Мой удивленный взгляд уперся в манок. Отец перевел взгляд с меня на камин, смотря в огонь, отпил из кружки густой отвар из ягод и сказал.

- Есть определенный баланс между запасом прочности предмета и тем, сколько энергии через себя такой предмет может пропустить. Чтобы создать звуковой волну такой мощи, нужно обладать огромной выносливость. Дунул в манок, и он теряет половину прочности. Впрочем, это вполне понятно. Что еще можно ожидать от обычного дерева. - манок он сделал из тиса - Поэтому мастера используют материалы более высокого качества. Также, материал можно укрепить магией, но ремесленники с таким стараются не работать, потому что потом на такой материал не наложить чар.

Отец, много показывал и рассказывал. Оказывается кость, может гнуться, а дерево становится каменным, лед может таять несколько лет на солнце. Показал на примере огромной кости, промыв её от раствора, выпрямил ее, срезал концы и сделал ножку для табурета .

- Как просохнет, станет снова твердой, тогда можно и вырезать что-нибудь на поверхности.

Навык ремесленника давал большие бонусы. Для сравнения вырезали по одному деревянному ножику. Мои 1-2 урона против 20-25 отцовских. И это не считая бонуса на силу и выносливость по четыре единицы.

- Возьми, пусть этот нож будет тебе напоминанием о твоих первых поделках из дерева.

Деревянный нож.

Нож выточенный из бруска тиса, умелым мастером.

Физический урон: 20-25

Прочность: 400/400

Сила +4

Выносливость +4

У меня нет класса и тем более уровня, такой нож для меня

все равно, что легендарный меч. В моих руках этот нож смотрелся, как короткий одноручный меч. С другой стороны, я не воин, и дополнительного урона от боевых навыков, у меня нет, и пока быть не может. Так, что кулаками, я буду наносить больший урон.

Весь последний день моего наказания тренировали собак... тренировали на мне. Удивительное состояние разума- не бояться боли. А когда знаешь, что раны от укусов зарастут, чувствуешь себя намного уверенней.

Вечером пришла Рэйчел, она приходила все это время и просила ей рассказать, как я научился заклинаниям. Она была в платье с корсетом и короткой салатовой юбкой с высокими сапогами в тон платью. Когда она пришла, я просто смотрел и улыбался. Голос отца и собака на руке заставили быстро прийти в себя. Чуть не помер, засмотревшись на Рэйчел.

- Рано тебе еще на девушек засматриваться - Рэйчел густо покраснела и отвернулась. Грюнт и Они от хохота попадали со скамейки.

Как только наступила ночь, отец сказал, что мы на сегодня закончим.

- Ну Саджи помоги мне... - когда Рэйчел так просила, я всегда помогаю ей - Я тоже хочу научиться магии. Только маг меня и слушать не станет, а если ты попросишь, то может еще подумает или условия снизит. У меня нет репутации или квестов к нему. Я уж точно драться не смогу, а платить по сто золотых за заклинание... у меня нет таких денег. Отец как узнал про это, как то странно на тебя смотреть начал.

- Завтра у меня закончится срок наказания, тогда и сходим. Хочу в библиотеку сходить. А то вроде, как там бывал, но ничего читать не взял.

- А ты читать умеешь, хи-хи ? Ты же еще маленький. Или тебе книжка с картинками нужна?- Рэйчел была рада и теперь подшучивала надо мной.

- Я не маленький!!! - мой тон и обиженный вид, вызвал смех у всех, кто меня видел.

Когда все ушли я сел и начал думать, какие навыки я еще могу взять.

Имя: Саджи.
Уровень: 0.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики
Сила -20
Ловкость - 20
Выносливость -20
Интеллект-20
Мудрость-20
Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики
Скорость -20
Атлетизм -20
Дух - 20
Живучесть - 20

Вторичные показатели:
физический урон - 10 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 50 кг (сила х 10/4),

мана - 200 (мудрость х 10),
здоровье (жизнь) - 200 (выносливость х 10),
Запас сил - 200 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье -200 ед/мин (живучесть х 10)
Восстановление запаса маны -200ед/мин (дух х 10)
Восстановление запаса сил -200 ед/мин (атлетизм х 10)
Скорость бега - 3,0 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 1
Сопротивляемость
Физическому урону - 1,72% (Игнорирование урона: до 421 ед/ сек)Ядам - 1,27% (Игнорирование урона: до 211 ед/ сек)

Навыки
Кулинария -25
Установка и обезвреживание ловушек - 19
Стрельба из лука -2
Плавание - 4
Задержка дыхания -5
Скрытность -3
Магия жизни -25
Магия духа -25

Магия пространства -2
Магия земли -25
Магия воды -1
Магия огня -25
Магия воздуха -25
Магия света -6
Магия тьмы -25
Медитация-4
Рукопашный бой -25

Профессии
Травник -2
Рыбак -16
Портной -23
Кузнец -1
Плотник -16

Я почти достиг предела в тех навыках, которыми обладал. Значит, надо учиться другим навыкам. Еще с ярмарки хотел себе питомца, когда сказал отцу, он порекомендовал самому найти питомца, который был для меня полезен. Уже неделя прошла с официального открытия игры, появилось много новых игроков. В нашей деревне появились еще дети, но я с ними мало общался из-за того, что бы привязан к дому "Астральным маяком".

Я хочу быть магом и буду развивать себя в этом направлении. Нужны знания о магии и магах, как о классе. Мне нужен способ покинуть детдом досрочно. Хризалида может быть инструментом, путем к цели. Сейчас ничего толкового в голову не приходит. О магах можно почитать в библиотеке и спросить в магической лавке, а еще надо будет зайти в Академию магии. Если обучение проходит аналогично тому, как меня учат в реале, можно подготовиться к изучаемым предметам. Нужно все разузнать. До города бегом почти час, а пешком все три. Каждый день бегать не получится, так что весь завтрашний день буду искать информацию.

Идти пришлось очень долго, Рэйчел болтала без умолку, казалось, что все свободное время она проводит в городе. Но ведь она приходила ко мне каждое утро и каждый вечер?! У Рэйчел Атлетизм был прокачан всего лишь в 3. До города пришлось идти пешком, а не бежать.

Бернард обучил меня одному заклинанию из магии пространства, .

Заклинание: Телекинез

Описание: Позволяет перемещать предметы силой мысли.

Максимальный вес и расстояние перемещаемого предмета равно показателю интеллекта.

Воздействие: перемещение предмета в пространстве, вес до 20,4 кг.

Дистанция: 20,4 метра

Мана: 1 ед / 1 кг.

Вот именно его и тренировал всю дорогу. Как найти камень весом в двадцать килограмм? Очень просто - положить его в инвентарь! Пока ждал Рэйчел, нашел нужный камень и теперь вовсю развлекался. Сначала заставил летать камень по кругу, потом повесил его над головой. Это было ценным опытом, как только расслаблялся, камень падал на голову. Рэйчел визжала в такие моменты, высказывая предположения об уровне моего интеллекта. Такие обороты речи я в детдоме и даже в космопорте не слышал. Ни одного прямого оскорбления, но зато сколько намеков.

Рэйчел не спрашивала о моих характеристиках, а я их скрыл по рекомендации отца - "Никогда ни кому, ни при каких обстоятельствах не показывай свое окно характеристик. В нем можно увидеть все твои слабости". Потому, она не знала, что ни одно падение камня не нанесло мне урона. Держать два заклинания не получалось, при активации второго, первое пропадало. Можно было держать несколько камней на одной плоскости, но свободное перемещение двух и более объектов не получалось. Тут требовалось нечто большее, ощущение такое, что нужно делать две разные вещи, мое сознание к такому не готово. Та же проблема была и с другими заклинаниями.

Войдя в город, Рэйчел сказала, что пойдет искать Бернарда, а я пошел в библиотеку. Мураками все также сидел за стойкой библиотекаря.

- Здравствуйте, Мураками. Мне нужно в библиотеку, отца позвать не могу, но готов оставить деньги в залог за книги.

- Можешь заходить, вот мой читальный билет. Используй его, если будешь брать книги. Я видел бой на ярмарке, ты победил моего племянника в финале, а ведь я сам его тренировал.

- Спасибо. - взяв билет в руки спросил - Скажите, а какой у вас класс? Уж больно силен был тот монах.

- Секрет. Что хотел то?

Некрасиво получилось, эти знания одновременно сказали бы и о его слабостях.

- Извините. Я ищу информацию об обучении магов и Академии магов. - мой ответ вызвал бурю смеха. Мураками даже со стула упал и продолжил ржать, как лошадь.

- Деточка, а за государственную измену сесть не хочешь? - и продолжил ржать. Минуту спустя, утирая слезы, он продолжил.

- Обучение магов, развитие их навыков и магического потенциала - это секреты Академии, относящиеся к гостайнам. Информацию об Академии магов на втором этаже, он весь посвящен магическому искусству.

- Не нужны мне ваши тайны. Я хочу узнать, чему там учат. И что такого в этой Академии.

- Хм, это есть в открытом доступе. Второй этаж, восточная стена, последний ряд, там весь материал по Академии Магии человеческих государств.

- А почему человеческих государств?

- Ну, такое не знает только ребенок вроде тебя - задатки есть, а вот знаний не хватает. Людей мало кто любит. Гномы и эльфы бессмертны и недолюбливают людей, как бесталантных, короткоживущих и разобщенных. Орки презирают нас, считая слишком слабыми. Тролли и огры видят в нас нечто среднее между едой и грязью под ногами. Гоблины нас любят только в прожаренном виде. Кобольды дики, у них нет ни одного города только деревни. Поэтому люди и организовали свою Академию Магию. Каждый народ бережет свои знания о магии. А ты, в открытую спрашиваешь, о том, как обучаются маги в Академии.

- Как все сложно. А они что все говорят на разных языках?

- Да.

- Ужас...а то, что сейчас в книгах написано я прочитать смогу?

- Да, наш язык знает каждый людской ребенок с рождения. - как все сложно. Только было подумал почитать о магии, а тут такое. Интересно, а как они пишут? Проверять не хочется, обойдусь чтением.

- А маги надеюсь, говорят на обычном языке?

- Какая раса такой и язык. Я слышал, что все маги используют один алфавит истинных магов для работы с магией. Сама Академия в столице, так что ищи ответ в книгах. Тут иногда бывает Бернард, он сейчас на втором этаже можешь у него спросить.

- Спасибо. А не знаете, где я могу научиться навыку "Приручения животных" и "Картограф"?

- Это классовые навыки, ты бы их не получил, стань ты магом. А я не прохожий, что спрашивать меня обо всем на свете. Иди давай, только залог оставь в десять золотых.

- Ого. Многовато.

- Право пользование библиотекой пять золотых в месяц. А ты ей бесплатно пользуешься, так что не ной.

Мураками не соврал. Целая стена стеллажей была посвящена Академии Магии. По корешкам нашел нужную книгу - "Описание Академии Магии для ее последователей и будущих учеников". Академия не была академией, как таковой. Это скорее библиотека, полигон и центр аттестации в одном лице. В ней выдавался класс мага, специализация, изучались классовые навыки и давались знания о магическом искусстве. Курс обучения в десять ступеней магического искусства, затем шли звания ученика, подмастерья, мастера и гранд-мастера. Каждый пройденный курс и его аттестация давали 5%-ую прибавку урону от выбранной специализации. Звания по 12,5% урону. Ученик Академии обязан носить кольцо мага. Аттестация у боевых магов проходила в виде поединка с учителем. Первую аттестацию принимал наставник 75 уровня с соответствующим уровнем навыка. Вторая аттестация - сотый уровень навыка и учителя. На десятой ступени, учитель был трехсотого уровня с соответствующим навыком. А вот аттестация на звание была сложней, только на подмастерье уровень учителя триста пятидесятого уровня, причем он мастер-мечник и маг в одном лице. Согласно книге, за все время Академии Магии лишь 27 человек смогли получить звание Гранд-мастера выбранной специализации. А вот про архимага не упоминали. И почему Бернард говорил о бонусе от специализации в 50%? Тут ведь все 100% можно получить. Магам третьей ступени и выше была доступна работа с собственным ментальным телом. Этому было посвящена половина четверного курса. Про навыки ничего не упоминалось, так что надо будет взять книги по этой теме. Даже намеков на то, что изучают после пятого курса, не было.

Бернард многое рассказал в прошлый раз из того, чего не было в книге, сам того не осознавая. А вот логи помнят все, если взять только суть, то получается, что маги изучают: "ментальное тело и способы с работы ним, наложение чар, создание артефактов, путь меча в магии, методы скрытных убийств, работа с астралом, магические осады. Общий курс по магии крови, ритуальная магия, демонология, химералогия, малефицизм, мистицизм, некромантия в частности методы противостоянии им." А на ярмарке он сказал, что детей магов учат с детства. Будем считать, что ребенок мага - спасибо отцу - буду сам себя учить.

От стеллажа уходил с полным рюкзаком книг, еще чуть-чуть и бегать я не смогу. Самую ценную информацию о то, что учат маги дал мне Бернард, сам того не осознавая. Сейчас у меня сразу

несколько причин поговорить с ним. Он сидел на том, же месте что и раньше. В комнате была Рэйчел, видимо она боялась его отвлекать. Она уже писала в чат, что нашла его, а я был занят сбором книг. Как и с прошлый раз, мой приход не застал его врасплох.

- Вали, я с тобой не стану возиться.

- Здравствуйте, Бернард. Я пришел просить не за себя. Есть одна девочка, которая очень хочет стать магом, может...

- Вали, или твой труп найдут в канаве! - Бернард был не в духе.

- Может, я могу помочь вам в решении вашей проблемы, а вы поможете девочке?

- Хм, ребенок... - Бернард осмотрел меня - Хорошо. Но знай, дело не совсем законное. Мне нужна книга… запретная книга. Она в подвале главного Храма Теуруса, бога земледелия. Книга Гюнтера Моро "Вера и ее значение для мира", я точно знаю, что она там.

Бернард уже показал себя, как маг отступник давая мне магические знания. Его интересы явно выходят за пределы допустимого Академией Магии.

- В обмен на эту книгу, я обучу твою подружку, тем же заклинаниям, что и тебя.

Вам предложено задание: Поиск запретной книги.

Бернард ищет способ получить книгу, спрятанную в подвале под главным Храмом Теуруса.

Вознаграждения: Бернард обучит Рэйчел девяти заклинаниям первоэлементов.

И тут я задумался. Я не мастер скрытности, не умею вскрывать замки, видеть ловушки в темноте. Но вот воровать умеет каждый детдомовец. Нужен будет, чтобы кто-то стоял на стреме. Тот, кто будет отвлекать внимание в случае обнаружения и тот, кто прикроет отход, если нас засекут. Это стандартная схема кражи. Но если поймают...

- Анжи, миленький, помоги, прошу тебя. Я ведь никогда тебя ни о чем не просила. Меня ведь никто заклинаниям не обучит, а тут такой шанс. Я и ребят попрошу, они помогут. Он ведь со мной даже говорить не станет - Бернард лишь хмыкнул и повернулся к окну. - Видишь, он на меня даже смотреть не хочет.

Как можно отказать девушке, когда на тебя смотрят светло-голубые глаза. Она была так близко, что я чувствовал приятный аромат ее духов. Видел каждую деталь ее платья. Она такая красивая, тут же покраснел и начал смотреть в пол.

- Хорошо, я помогу тебе.

Бернард тут же повернулся и видимо принял мои слова на

свой счет.

- Мне все равно, как ты получишь книгу.

Вы приняли задание: Поиск запретной книги.

Глаза Рэйчел блеснули, она запрыгала от радости, и с визгом вылетела из читальной комнаты. А вот мне надо было, еще кое-что узнать у Бернарда.

- В прошлый раз когда мы говорили о магах и их специализациях вы упомянули о 50%-ом бонусе к урону. Сегодня прочитал, что можно получить 100%.

- А то, что можно получить 200% там не написано? Странно. Ах да, таких психов маловато. Почти все маги учатся только до десятой ступени. Ты знаешь, кто такой мастер-мечник? Это убийцы магов. У них также есть ступени мастерства. И они обладают классовыми амулетами на подавление магического урона. А вот маг и мастер-мечник в одном лице это машина смерти! Обычный маг ему ничего противопоставить не сможет. Будь ты в эпическом комплекте снаряжения под божественными чарами, тогда у тебя будет шанс. Но вот просто так победить, даже в бою за звание подмастерья, почти не возможно. Магов десятки тысячи, а вот магов со званиями лишь сотни. А экзаменаторов и того меньше, треть из них служить при короле, еще треть в службе безопасности, остальные в армии.

- А что насчет 200% это шутка такая?

Бернард начал смеяться, потом откровенно ржал, чуть плакать не начал.

- Почти. Надо победить нынешнего архимага Академии Магии. А он маг-универсал 750 уровня, его истинных магических возможностей не знает ни кто. За это присуждается звание Архимага. За последние две тысячи лет было лишь два обладателя званиями Архимага. Один наш почтенный Тиберий Сен, архимаг из Академии Магии. Второй был Кент, такой же странник, как и ты. Он победил Тиберия, про это даже книгу написали в свое время.

- Как странник? Мы ведь начали появляться, только две недели назад. Хотя стоп, на ярмарке вы говорили, что уже встречали странников. Когда? как?

- Поищи в книгах. Скажу лишь, что в последний раз они появлялись 1500 лет назад. Иногда бывают одиночки, на которых никто внимания не обращает. Что хотел то?

В спешном порядке, собрал мысли в кучу.

- Три вопроса. Магические печати, почему о них не упоминается в книгах? Что обучают маги, начиная с пятого года обучения? Как мне найти книгу, если она скрыта в тайнике?

- Печати используют либо для стационарной защиты,

либо для призыва, в обоих случаях это классовые области знаний. Второе, маг получает направление на практику. То есть в принципе делай, что хочешь или оттачивай умений, исполняя направления на практику. А вот звание мага выражает степень его мастерства, опыта, могущества. Их мало, но это большая честь и слава. Третье, учись.

Вам предложено обучится навыку: Восприятие

Восприятие позволяет найти то, что срыто - тайники, сокровища, ловушки, рычаги. Также позволяет обнаружить тех, кто использует навык скрытности или маскировки. Если ваш навык, выше уровня навыка устанавливающего ловушку или скрывающегося, то вы его обнаружите.

- Спасибо.

Изучен навык: Восприятие

Восприятие +1

В нижнем городе, в таверне были наставники разбойников, воров, ассасинов. Каждый из них обучал скрытности. Я забрался в самый дальний угол и присел, активировав тем самым режим скрытности. Новички активировали скрытность прямо на месте, как только её получали, а я все время находясь в скрытности, обнаруживал их, качая восприятие. Одновременная прокачка и скрытности и восприятия. Под вечер второго дня получал, долгожданное сообщение.

Восприятие +1

Скрытность +1

- Окно характеристик!

Имя: Саджи.
Уровень: 0.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики
Сила -20
Ловкость - 20
Выносливость -20
Интеллект-20
Мудрость-20
Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики
Скорость -20
Атлетизм -20

Дух - 20
Живучесть - 20

Вторичные показатели:
физический урон - 10 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 50 кг (сила х 10/4),

Мана - 200 (мудрость х 10),
Здоровье (жизнь) - 200 (выносливость х 10),
Запас сил - 200 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье -200 ед/мин (живучесть х 10)
Восстановление запаса маны -200ед/мин (дух х 10)
Восстановление запаса сил -200 ед/мин (атлетизм х 10)
Скорость бега - 3,0 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 1
Сопротивляемость
Физическому урону - 1,72% (Игнорирование урона: до 421 ед/ сек)Ядам - 1,27% (Игнорирование урона: до 211 ед/ сек)

Навыки
Кулинария -25
Установка и обезвреживание ловушек - 19
Стрельба из лука -2
Плавание - 4
Задержка дыхания -5
Скрытность -25
Магия жизни -25
Магия духа -25
Магия пространства -8
Магия земли -25
Магия воды -1
Магия огня -25
Магия воздуха -25
Магия света -6
Магия тьмы -25
Медитация-4
Рукопашный бой -25
Восприятие -25

Профессии
Травник -2
Рыбак -16
Портной -23
Кузнец -1
Плотник -16

Скрыт не невидимость, ее может изучить любой желающий. Невидимость разбойников это сильнейший классовый ментальный навык. Невидимость разбойники получают только на пятидесятом уровне.

Маскировка это не навык, это скорее показатель того как ты сливаешься с окружающей средой.

Есть еще заклинание невидимости у магов, но оно мне пока не доступно. Да и требует постоянной подпитки.

Смотреть два дня, как взрослые мужики пьют пиво и хвастаются убийством кроликов, было забавно. Несколько матерых воров кидались в меня яблоками, называя это наказанием за обнаружение. Одно удовольствие, урона не наносят, а яблоки в дороге домой, самое то. Но не сегодня.

***

Рэйчел была на взводе. Все участники плана уже были на своих местах. Последний участник, исполнитель плана, должен сейчас подойти. Она ставила очень много на этот план. Они и Грюнт, сами того не подозревая были страховочным вариантом. В случае провала с этими помощниками, использовались другие исполнители.

***

Рэйчел, Они и Грюнт ждали около храма. Парни были на стреме и уводили погоню в случае проблем. Я и Рэйчел шли внутрь.

- Дай мне кинжал, я ведь тебя прикрывать буду. - Рэйчел протянула руку в ожидании.
- Это мой нож, мне его отец подарил!
- Да верну я его тебе, верну.

Парни остались на улице, в случае возникновения проблем они отпишутся в групповой чат. В храм проникли через подвальные окна. Одно из них, просто вынималось из рамы в отличии от других. Это и график обхода патрулей мы узнали еще вчера. На ночь в храме остается только главный жрец и два его помощника. Дальше, был коридор с кельями и спуск в подвал. Одна дверь сильно отличалась своей помпезность, на ней был вырезан колос пшеницы и серп. Она была заперта. Бернард сказал, что книга в подвале и сейчас мы искали ключ, к двери в подвал. Рэйчел нашла его в стойке для выступлений, в зале для прихожан.

Мы оба использовали скрытность для перемещения по коридору. Я пошел в подвал, а Рэйчел сторожила коридор. Я ожидал чего угодно - сокровищницы, охраны, сторожевых псов. В самом конце коридора за поворотом был тупик и одна комната. Одна из стен была сдвинута, толкнув её нашел потайную комнату. При этом зрение подсвечивала подсвечник и камень в одной из стен. Или комнату уже обокрали или забыли закрыть. На всякий случай проверил, нет ли в ней кого-нибудь. Это было целое хранилище церкви! Как я мог забыть - это же главный храм Теруна. Интересно на меня разгневается на меня бог, если я заберу отсюда больше, чем просто книгу. Второго шанса точно не будет.

Что можно сказать о пятикнижье по демонологии и гримуара высшего некроманта? А про трехтомную ритуальную магию от Шегеля? Это не было хранилищем храма. И не сокровищница. Это было хранилище конфискованных предметов. Нужная книга была на отдельной полке и судя по всему, книги были вполне мирными. И чего в них запретного?

Времени было мало, взял все книги какие нашел. И теперь двигался под девяносто процентным перегрузом. 99 кг из которых только пять были одеждой. При движении в скрытности это роли не играет. А вот если стража обнаружит, то мне не убежать. Было до боли обидно бросать столько ценных предметов - эпические ритуальные кинжалы Ярости солнца, два полных легендарных набора Теней так и остались лежать на полках. Уж больно кожа у них подозрительная, а от кинжалов пахло кровью, уж этот запах я научился чувствовать за последние две недели боя с собаками.

Рэйчел в коридоре не было. Отписал в групповой чат.

"Рэйчел ты где, пора уходить. Я нашел книгу".

"Иди в другой конец коридора. В ту дверь, с серпом и колосом. Тут кое-что интересное. Тебе понравится"

Я уже был коридоре и пройдя двадцать метров нашел нужную дверь. В этот раз дверь была открытой. В лунном свете

святилась плита из белого камня. Рэйчел сидела на ней, в белом легком платье и диадеме. Почти шепотом она сказала.

- Иди сюда. Сядь рядом со мной.
- Ты чего делаешь! Они же сейчас проснуться!
- Хи-хи, когда еще будет возможность посидеть в таком чудном месте. Иди сюда, не бойся.

Рэйчел улыбалась, она чуть ли не светилась от счастья. В серебристом лунном свете она была прекрасна. Я сел рядом было странное чувство. Плита была теплой и свет каким-то нереальным, не правильным и теплым. Глазу казалось, что-не правильным в обстановке комнаты. В этот момент Рэйчел встала, я тоже хотел встать, но рука Рэйчел остановила меня.

- Приляг. Хочу тебе кое-что показать. - Рэйчел посмотрела куда-то в сторону.
- Зачем? - Девочки странные.
- Ты мне доверяешь?
- Да
- Приляг и закрой глаза.

Я лег и сразу почувствовал, как тепло разливается по телу. Свет чувствовался даже сквозь веки. Я услышал шепот и захотел открыть глаза и встать с плиты.

Получен урон: 423 ед. (**Игнорирование**: 421 ед).

198/200 е.

- Ай, ты что делаешь. - Я открыл глаза. Два взрослых мужика прижимали меня к плите, а Рэйчел замахивалась на меня моим же ножом. Бернард вышел из-за ее спины.
- Рэйчел не зевай. Я сейчас еще бафы наложу.

Получен урон: 447 ед. (**Игнорирование**: 421 ед).

174/200 е.

За пару секунд восстановился от полученного урона. Мысль мелькнула и ситуация резко сменилась. Рэйчел била без остановки. Один из мужиков, что держал меня, подал голос.

- Что не так? У тебя же ритуальный кинжал. Чего он помер сразу?
- А черт его знает. - ответил Бернард. Рэйчел била меня ножом целясь в сердце. Удары не уходили глубоко в плоть. Сила удара не та.
- Может помочь?
- Нет, она сама должна это сделать. - Бернард взмахнул посохом и Рэйчел начала бить еще сильней и быстрее.
- За чтоооооо!!!! - мой крик вырвался, вместе со слезами. Было не столько больно сколько обидно. Беспомощен, я беспомощен.

Получен урон: 496 ед. (**Игнорирование**: 421 ед).

8/200 е.

- Прости Саджи. Ты должен здесь умереть. - Глаза... её глаза полны решимости. Она меня убьет. Почему мне страшно?

Бернард снова взмахнул посохом и что-то сказал.

Получен урон: 551 ед. (**Игнорирование**: 421 ед).

0/200 е.

***

Элиза прокручивала видеозаписи последних тестов с участием Анжи. Мальчик решил все задачи ровно, не обращая внимания сложность. Учебный курс сдан досрочно. Последние две недели мальчик постоянно дрался со сверстниками. Его банально избивают, а куратор на это закрывает глаза, говоря, что это неисправность системы звукоподавления. Все это началось после ее разговора с мальчиком. Сейчас она просматривала видеозапись, сделанную через ее персональную 3D камеру.

Войдя в персональное виртуальное пространство, начала воспроизведение записи. Вот мальчик скривился на ее слова, вот он в гневе смотрит на нее. А вот и странность, которую она заметила еще при встрече. Мальчик испуган, но смотрит не на нее, а на камеры. Потом его взгляд падает пустое место с маленькой черной точной.

- Увеличить вот этот участок.

ИксИн Моро послушно увеличивает стены с черной точкой.

- Ах, ты гад ползучий.

Эльза умела ругаться не хуже грузчиков с нижних уровней. Она проверила и остальные места куда смотрел Анжи. Везде стояли скрытые камеры.

- Моро, создай персональное виртуальное пространство для меня и Анжи Ганета. Закрытый доступ для всех кроме нас. Официальная причина - мальчику требуется курс лечения в виде консультаций, направленных на социальную адаптацию.

- Принято, мисс Элизабет.

***

Я, плакал. Видеть, как тебе в сердце втыкают кинжал не самое приятное зрелище. В этом мире был лишь один друг... "Ты должен здесь умереть."... Больно.. Сердце болит, текут сопли,

голова гудит. Это был лишь краткий миг отчаянья.

Вас принесли в жертву во время ритуала.

Ваша душа отправлена в Ад.

Отсутствует точка возрождения: В случае смерти в Аду ваша душа будет перемещена в кристалл души Правителя домена и будет им использоваться, как источник энергии.

Смена структура мирового порядка: 5 уровень.

Демонификация: 0,01%

Ваша душа привязана к этому миру. Ваша плоть перестраивается под структуру мирового порядка.

Активен Лимитер 5-го порядка.

Получен урон: 500 ед. (**Игнорирование**: 421 ед).

121/200 е.

Слезы лились из глаз и капали пепел. Ярость, гнев, ужас, страх - я боюсь. Мне больно от предательства, больно всему телу.

Получен урон: 500 ед. (**Игнорирование**: 421 ед).

42/200 е.

Малое исцеление! Малое исцеление! Малое исцеление!

Живучесть +1

Получен урон: 500 ед. (**Игнорирование**: 421 ед).

84/200 е.

Странно живучесть растет, я ведь достиг естественного предела. Если постоянно лечиться не буду, умру за три секунды. И где я?

Получен урон: 500 ед. (**Игнорирование**: 421 ед).

52/200 е.

Мысли о росте живучести отвлекли меня от душевных терзаний. Малое исцеление! Малое исцеление! Я был на полях пепла, вокруг были разлиты озера и реки лавы, местами были растения и даже деревья. Миникарта!

Текущая локация: 1-ый круг ада. Лимб.

Поля пепла.

- Ну, ничего себе за книжечкой сходил. - Хотелось плакать и смеяться. Здесь нет людей.... Здесь не будет людей. То, чего я и хотел.
- Ха-ха-ха-ха..... - я смеялся и плакал.

Принудительный перенос в персональное виртуальное

пространство.

Инициатор: Элиза Донован.

Будет произведен через: 10..9...8.....7...3...2...1 секунду

***

Элиза ожидала Анжи в созданном виртуальном пространстве. Однако перенос оказался... неожиданным. Анжи после переноса в пространство был в состоянии истерики. Он плакал и смеялся на полу свернувшись в позе эмбриона. Сейчас психологически он беспомощен, но и реакция на попытку контакта может быть открытой агрессией.

Пространство создавалось Элизой в виде ее комнаты в далеком детстве. Это располагало пациентов к общению в комфортной для них обстановке. Вокруг были цветы и мягкие игрушки. Сейчас, надо привлечь внимание Анжи к своей персоне и пианино родителей подходило для этого идеально.

Сев за рояль начала играть мелодию по настроению, мальчику нужно комфортное психологическое пространство, но его реакция снова оказалась неожиданной.

- Я презираю вас, женщин, презираю всем своим существом. - теперь мальчик стоял и гневно смотрел - Слабые, глупые, хитрые, жестокие, беспощадные, готовые предать ради достижения цели. Я никогда буду с вами сотрудничать, дружить, любить. Я презираю вас.

- Я думаю, произошло досадное недоразумение... - но продолжить я не успела, мальчик уже отключил звук и начал процедуру выхода из виртуального пространства.

Мальчишка! Сказал гадость и бежать! Ну, ничего, пространство создаю я и на условиях врача, имею права устанавливать ограничения на выход до двух часов в сутки и не более тридцати часов в месяц. Однако сам факт, что мальчик пошел на контакт уже хорошо.

При повторном вызове Анжи сразу отключил звук и сел лицом к углу. Все два часа он ни как не реагировал. Здесь нет усталости. Значит, сидит в сети, через интерфейс капсулы. Только после этой мысли, отключила доступ в инфосеть. Оказывается, кто-то наблюдал за нами, видимо опять Ваалси со своими интригами. Анжи не стал реагировать на отключение инфосети. Было время поразмышлять, мальчик попал сюда в состоянии истерики прямо из игры, а вот его отношение к женщинам было странным. Раньше за ним такого ни кто не замечал. Насилие?

Маловероятно. Гнев? Психологическая травма? Тогда в чем причина. Сейчас инфосеть закрыта и нет возможности посмотреть, чем занимался мальчик все это время. Но причина однозначно там, в Хризалиде.

Через два часа его выкинуло из персональной комнаты.

- Моро, забронируй завтра это же время для сеанса с Анжи Ганетом. Причина та же.

- Принято.

***

Рэйчел смотрела на плиту жертвоприношений, где еще секунду назад лежал Анжи. Слез не было, был легкий страх перед будущим. Он ведь удалит персонажа и будет мстить, но ее здесь уже не будет.

- Быстрее, все в круг, Рэйчел в центр. Полей на алтарь кровь главного жреца.

Все, кого Бернард прятал под пологом невидимости, собрались в два круга вокруг алтаря и взялись за руки.

- Начинаем - Бернард начал чертить сложную пентаграмму кровью жреца на алтаре. Для НПС он вообще был немногословен и с крайне гадким характером.

- Рэйчел приложи руки к плите. Приступаем у следующей части плана. - реальный отец стоял у нее за спиной и был ответственным за следующую часть плана.

Все присутствующие начали магические песнопения. Поднялся гул, плита начала святиться и Рэйчел окатило волной теплого света. Все тело стало легким и начало светиться.

Вы стали сосудом божественной энергии.

- Всю энергию в этот кристалл. - Бернард был все также занят, и сосредоточен постоянно дорисовывая новые элементы на пентаграмме.

Прошел почти час, процедура с зарядкой кристаллов сильно затянулась. Уже целый ящик был забит ими.

- Леон, ваш черед. Ложитесь на плиту.

Леон был мужчиной лет тридцати пяти, с властной манерой поведения. Отец буквально преклонялся перед ним. Единственное, что о нём было известно, что у него был первый уровень гражданства.

- Семьдесят седьмой уровень! Хорошо постарались, будет больно, будьте к этому готовы.

- Ради такого я готов и на большее - Леон лег на плиту, которая уже испускала волны света, которые ощущались всем

телом.

- Начали.

Кристаллы с божественной энергией начали втыкать в тело Леона. Он кричал и рефлекторно скручивался, но продолжал лежать. Как только его здоровье опустилось почти до нуля, отец его вылечил, но ровно на столько, чтобы он мог выдержать еще они удар. Так продолжалось до тех пор, пока последний кристалл не оборвал его жизнь на плите для жертвоприношений. В этот же момент всю комнату затопило светом, из витражей, повылетали стекла.

Глобальное сообщение: в малом пантеоне родился новый бог Леон.

Все получилось! По условиям ритуала, для создания бога, надо было принести в жертву не опороченное дитя, которое по собственной воле ляжет на алтарь жертвоприношения бога, у которого нет первожреца. Убийца должен быть также, не опорочен, и в последствие, становится святым, а душа агнца отправится в Ад. Святой, может получать божественную энергию от любого алтаря или жертвенной плиты своего бога или как в данном случае, бога без первожреца. Затем использовать божественную энергию, дабы нести слово веры и творить чудеса от имени своего бога. Рэйчел стала такой святой и зарядила кристаллы этой энергией. Главный жрец храма имеет самый сильный канал связи со своим богом, как и его кровь. Последней частью ритуала было создание искаженной печати призыва божественного аватара. Вся энергия передавалась человеку, который в этот момент лежит на алтаре - это позволило Леону стать богом. Кристаллы магии послужили проводником божественной энергии, и её временным хранилищем.

Все это можно было сделать, только за один час со смерти первожреца. И они успели.

- Мерлен, благодарю. - Леон светился очень ярко, а затем он обратился уже ко всем в комнате. - Всем спасибо, как и было обещано, вы получите должности в новом культе Леона. Бернард... а где Бернард?

Все огляделись и никто его не видел. Он пропал, как только ритуал был завершен.

- Убежал.

- Хм, сообразительный. - Леон рассмеялся - Видно понял, что свидетелей мы не оставим. Нейт, можешь отпускать детей с улицы, они нам больше не понадобятся. Мерлен поднимись ко мне в офис, надо оговорить вопросы финансовых вливаний. У нас много работы.

Рэйчел была счастлива. Она была внебрачной дочерью

Мерлена Руж. Мать была распутна, и одним из ее партнеров по пастели был Мерлен Руж, финансовый директор и акционер СтарШип. Все семнадцать лет жизни, она с матерью имела пятый уровень гражданства. Насилие, предательство, интриги все время окружали ее. Последние два года она работа в офисе отца. С помощью лести, лжи и пастели она смогла приблизиться к нему. Рэйчел сделала все, чтобы отец обратил на нее внимание. Как только он узнал, что она его дочь и тоже получила доступ на бета-тест Хризалиды, он предложил ей эту роль в плане с дальнейшими перспективами. Ее задача была найти ребенка, подходящего для ритуала и привести его к жертвенной плите.

- Еще одна ступенька пройдена. - Рэбэка Руж улыбалась.

***

Оказывается, от психологов бывает польза. Я высказал ей все, что думаю о женщинах и стало....легче. Та боль, что она причинила мне Элиза рассказав детдомовцам о том, что я могу говорить, прошла, стало легче. Но говорить с ней я больше не буду. Пусть довольствуется тем, что имеет.

Эти два часа я провел с пользой. Я не буду удалять персонажа. Моя семья - мать, отец, мой дом, мой город, моя деревня. Я буду бороться за свое место в этом мире. Раз я смог попасть в Ад смогу и вернуться. Да, меня могут убить, но и я могу. До пятого уровня я не получаю дебафов от того что не ем и я не умираю от голода. Сейчас, я могу продолжить качаться. У меня есть книги, желание, время, а возможность я создам, как и преимущества. И я отомщу....

Получен урон: 500 ед. (**Игнорирование**: 421 ед).
82/200 е.

Сопротивление физическому урону + 0,02%
Игнорирование физического урона до 442 ед/ сек

Сопротивление ментальному урону + 0,01%
Игнорирование ментального урона до 2 ед/ сек

Живучесть +1

Магия Жизни +1
Эффективность заклинаний магии жизни +26%

Медитация + 1
Скорость восстановления маны + 5%

Выносливость + 1
Дух + 1

А вот это, что-то новенькое. Значит, часть получаемого урона была уроном ментальному телу. И самое главное, растет всё - основные и дополнительные характеристики, навыки и сопротивляемость.

Получен дебаф: Астральный якорь.

Воздействие: Нельзя уйти от текущей точки дальше, чем на 30 метров.

Время: 6 дней, 23 часа, 59 минут, 59 секунд...58...57

О, а вот и Ваалси. Это уже не проблема, в прочем, я теперь ни куда не тороплюсь, Ад подождет ради великого Ваалси. Я и так никуда не пойду, до тех пор, пока не смогу находится здесь свободно. Пока есть возможность надо качаться.

Но вот возможность того, что меня могут заметить и убить мне не нравится. Рядом была одинокая скала с удобным навесом. Пока шел к ней заметил, что оставляю следы на пепле. Отец...спасибо за это. Замёл свои следы, ведущие к скале. У ее склона, прямо под навесом выкопал руками яму в пепле, сел на дно в позе лотоса. Голову слегка прикопал пеплом. Левая рука под рубашкой прижата к телу, так я смогу постоянно лечиться. Сейчас видны только глаза. Главное не задохнуться.

Маскировка + 230

О да, я король маскировки! Увидеть пепел на полях пепла будет сложно. Очень вовремя я успел закопаться. Две огромные горгульи 213 уровня сели. На скалу, под которой схоронился.

- Харос апи, горум зэл ишван
- Гуль Харос тушь хек, зумо апрем
- Ушраль

Область знания: Демонический язык + 0,001%

Чем больше вы слышите и повторяете неизвестные вам языки, тем быстрее вы их выучите.

Так вон оно как, значит, буду повторять, их слова, как только они улетят. Надо поднять логи. На горизонте показались первые разумные жители, целый отряд демонов, и начали осматривать все кучи пепла. Как же мне повезло, что я додумался закопаться в пепел. А потом стало страшно.

Сначала я видел, как пепел вздымает, как будто под ним, что то ползет, чуть позже увидел и самого демона

Демоны, Червь падальщик, 117 уровень

Было жутко смотреть, как эти черви ползают от тебя в двух метрах. А мелкие бесята, самых разных уровней и видов, ищут тебя. За четыре часа безрезультатных поисков, они успели скастовать одних только заклинаний штук сто. Под конец начали прощупывать пепел оружием. Все это время я слушал двух горгулий, что сидели надо мной. И чем больше я слушал, тем больше понимал. Все чаще звучали слова, которые я мог разобрать. Видимо капсула автоматически переводит уже изученные слова.

И на конец, они улетели.

Отряд из десяти демонов остался. Два червя, четыре минотавра, три импа и один одержимый с завязанными глазами.

Демоны, Адский плакальщик, 172 уровень.

По уровням, он был главным, и самым неприятным было, что он все время нюхал воздух. Иногда он подходил особенно близко и сердце опускалось к желудку.

Получен дебаф: Пелена мрака.

Воздействие: Полная потеря зрения.

Время: 23 часа, 59 минут, 59 секунд...58...57

Это был самый трудный день. Волосы на голове шевелились, я нещадно потел, иногда казалось, что Плакальщик наступает на пепел у самой головы, и я слышу, как он вдыхает воздух. Я чувствовал всем телом, то, как черви ползают в пепле, чувствовал, где они сейчас, как пепел сжимается под копытами у минотавров. Я начал очень четко слышать все, что говорят демоны, даже если они отходили на большое расстояние.

Получена способность: Глаз импа.

У импов нет глаз, они видят мир через кожное зрение и улавливают любые звуковые волны в радиусе ста метров.

Я буду рад любой способности дающей мне шанс выжить. А слышать на сто метров могу, только если между нами нет препятствий, иначе слышимость падает. Восприятие работало метров на тридцать. Я был даже рад временной слепоте. Голова немного кружилась и только через двенадцать часов начал сознательно контролировать чувствительность этой способности. Надо лишь сосредоточить внимание на слухе или осязании, и получаешь общее представление о том, как далеко он от тебя противник и в каком направлении.

Психолог решил устроить мне травлю наказаниями. Каждый день она вызывала меня в это виртуальное пространство. Я садился в свой угол и думал о своем. Ради опыта, на третий день включил звук. Она играла на пианино. Это была приятная незнакомая мелодия. В этот день, она все два часа она играла на пианино.

***

Элиза сидела за столом в виртуальном пространстве. Моро, ее ИксИн, тоже имел доступ сюда и информировал ее обо всех изменения в поведении мальчика.

- Мисс Донован, он только что активировал звуковой канал.

- Спасибо - Элизабет общалась с Моро только по отдельному звуковому каналу. Их разговор Анжи не слышал.

- Датчики фиксируют, что он сидит с закрытыми глазами и слушает, как вы играете. Он не шевелится и не улыбается. Эмоциональный фон могу охарактеризовать, как наслаждение.

- Хм, значит музыка. Тогда пусть наслаждается.

Анжи сидел в своем углу и все также не шевелился. Записи капсулы показывали, что мальчик в игре все время страдает физически. В первый день отец выкинул его в озера, а мальчик не умел плавать. На второй день он едва не лишился руки от неумелого обращения с капканом. Потом бои на арене, почти сутки его пороли, потом три дня бегал вокруг деревни от собак, периодически отбиваясь от их атак. Целую неделю на заднем дворе дома дрался с собаками. Видеть, как от ребенка отрывают куски мяса, которые потом почти мгновенно зарастают, было... жутко. Самое ужасное, что виртуальный отец эмоционально поощрял такое поведение сына. Звуковая дорожка, как и игровая панель не были доступны для психолога. Лунар запрещал это под предлогом вмешательства в игровой процесс игроков. Последние три дня мальчик лежит в каком-то поле и не шевелится. Кто-то рыщет вокруг. Последние игровые сутки был только черный экран.

На запрос в Лунар о чрезмерной жестокости виртуальных родителей Анжи пришел ответ - "Игровые родители подстраиваются под желания, стремления и эмоции игрока, всячески поощряя их стремления" - другими словами Анжи сам хотел этого.

***

После третьего возвращения на поля пепла, окончательно

убедился, что пока я в аду, буду появляться ровно в том месте, где оставил своего персонажа. Я ничего не чувствовал, лишь продолжал лечиться. Думал, что слепота пугает неизвестностью, а вот сейчас, я ничего не вижу, лишь в дали где-то шипит лава и ни каких звуков вокруг.

Получен дебаф: Вселенская слабость.

Воздействие: 50% снижение всех основных характеристик, умений, сопротивляемостей.

Время: 23 часа, 59 минут, 59 секунд...58...57

Как только зрение вернулось, Ваалси, повесил новый дебаф. Осматриваться времени не было, вопрос в том, смогу ли и я выжить под таким дебафом в агрессивной окружающей среде.

Получен урон: 500 ед. (**Игнорирование**: 317 ед).
82/200 е.
Сопротивление физическому урону + 0,02%
Игнорирование физического урона до 634 ед/ сек

Сопротивление ментальному урону + 0,01%
Игнорирование ментального урона до 62 ед/ сек

Живучесть +1

Малое исцеление! Малое исцеление!
Получен урон: 500 ед. (**Игнорирование**: 317 ед).
84/200 ед.

Напугало он меня основательно. Вчера заметил одну удивительную особенность. Постоянный урон, по меньшей мере, на четверть является ментальным. Рост физической сопротивляемости прекратился, а вот ментальной сопротивляемости продолжился. Интеллект за три дня из-за постоянного лечения прокачан до сорока пяти. Сейчас получается, что лечу ровно столько, сколько теряю, плюс работает регенерация от прокачанной живучести. Ай да Ваалси, интересно, как еще ты мне жизнь испортишь? Может полный паралич? Не сможешь, это противоречит закону о защите прав человека. Итого, почти сутки дополнительного времени.

Хорошо, что я не стал дергаться, когда "Темная пелена" пропала. За эти дни? на Адских Червях хорошо прокачал восприятие. Краем глаза заметил, что-то неправильное на краю скалы. Хорошо, что я уже привык лежать, а иначе бы вскочил от ужаса.

На скале сидел непонятный демон.

Демон, Харол, 250 уровень.

Он использовал, что-то похожее на естественную маскировку и сливался цветом со скалой. Длинные красные усы антенны на голове качались, хотя ветра был слабый. Фасетчатые глаза смотрели не моргая. Тело большое, похожее на ящерицу, но обладающее крыльями, как у мухи.

А вот прочитав имя, кажется, понял, что произошло. Ни кого не найдя они отправили этого Харола, как виновника ложной тревоги. Весь отряд демонов тоже поминал его, чуть ли не через слово.

Еще сутки я лежал и лечился. Демон иногда кружил над полем, затем снова забирался на скалу и продолжал сидеть неподвижно. Железные нервы у парня, вот так сидеть и не шевелиться. Я то исключение, мне лечиться да логи, читать не скучно. Потом перечитывать, и снова читать логи, каждый раз непереведенных слов становится все меньше и меньше, игра автоматически заменяет уже переведенные слова на их перевод. Как закончил, прочитал полученное.

Рядовые демоны постоянно болтали, а командиры отрядов напротив молчаливы. Оказывается поля пепла это только преддверие первого круга ада. Дальше был лимб, место, где мелкие грешники испытывали муки. Души попавшие в мир обречены на постоянные страдания, а местный замок правителя создают ауру боли и страданий использует энергию, получаемую из их души. Эта аура и создает урон каждую секунду. Первый круг ада самый большой, каждый последующий круг уменьшается по площадки. Самое ужасное, что аура создаваемая крепостями на нижних кругах существенно сильней, чем здесь. Ауры огня, льда, болезней, паралича, смерти, ужаса, даже паразитов и зловония, она же порождает монстров прямо из земли. Поля пепла отделяют Мир демонов от туманной пелены, за которой находятся Серые земли. Ни один демон и близко не подходил к этой пелене.

Демоны зафиксировали сильные искажения в магопространстве. Сюда отправили четыре отряда. Никого не найдя и перепроверив все в радиусе километра от точки проникновения три отряда покинули поля пепла. Один отряд сторожил еще два дня и тоже покинул поля. Харола за ложную тревогу приговорили к пяти дням наказания с отбыванием наказания на полях пепла.

Становилось немного скучно - игра, потом два часа с психологом, учеба. И так уже восемь дней. Последние два дня мне даже лечится, не приходилось. Сегодня Харола должен уйти, а я смогу уйти с этих полей. Ваалси был редкостным гадом. За каждое посещение психолога мне приписывали новый дебаф -

Храмой, Глухой, Немота. Сегодня Ваалси повесит, что-то новенькое.

Харол улетел, за все время я не услышал от него ни одного звука. Я выбрался из пепла и осмотрел себя. Детская одежда полностью разъелась пеплом. На мне был только подгузник. Тело приобрело нестираемый пепельный окрас. Даже волосы вместо черного, стали пепельными. Мне нужно качаться и нужная информация. Запас сил и здоровья у меня огромный.

- Окно характеристик.

Имя: Саджи.
Уровень: 0.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики
Сила -20
Ловкость - 20
Выносливость -68
Интеллект-58
Мудрость-45
Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики
Скорость -20
Атлетизм -20
Дух - 40
Живучесть - 60

Вторичные показатели:
физический урон - 10 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 50 кг (сила х 10/4),

Мана - 450 (мудрость х 10),
Здоровье (жизнь) - 680 (выносливость х 10),
Запас сил - 680 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье -600 ед/мин (живучесть х 10)
Восстановление запаса маны -400ед/мин (дух х 10)
Восстановление запаса сил -200 ед/мин (атлетизм х 10)

Скорость бега - 3,0 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 1
Сопротивляемость
Физическому урону - 2,51% (Игнорирование урона: до 874 ед/ сек)
Ядам - 1,27% (Игнорирование урона: до 211 ед/ сек)
Ментальному урону - 0,65% (Игнорирование урона: до 125 ед/ сек)

Навыки
Кулинария -25
Установка и обезвреживание ловушек - 19
Стрельба из лука -2
Плавание - 4
Задержка дыхания -5
Скрытность -25
Магия жизни -74
Магия духа -25
Магия пространства -8
Магия земли -25
Магия воды -1
Магия огня -25
Магия воздуха -25
Магия света -6
Магия тьмы -25
Медитация-34
Рукопашный бой -25
Восприятие -45

Профессии
Травник -2
Рыбак -16
Портной -23
Кузнец -1
Плотник -16

Да, я силен. Быть мне лекарем. Магия лечения 74! А вот, то, что я слабый и не могу бегать это очень плохо. Хотя и перегруз можно использовать, этим и займусь. Нужна карта земель, это же круг ада, значит если бежать по полям пепла в одну сторону, то однажды вернешься к той точке, с которой начал. Как говорил Гальбоа перед большой работой - путешествие в тысячу миль начинается с первого шага. А это будет маленький шаг для меня

нового, но большой шаг, для меня старого.

Уже через час, я смог бежать, еще через день, бежать свободно. Карта при максимальном отдалении показывала, что я преодолел совсем маленький кусочек этого круга. Бежать было скучно, начал бежать около пелены всматриваясь в то, что в ней или за ней. Иногда мелькали образы или казалось, что кто-то смотрит на меня. Решил заглянуть, что там, в пелене.

Получен урон: 800 ед. (**Игнорирование**: 125 ед).
45/720 ед.
Сопротивление ментальному урону + 0,02%
Игнорирование ментального урона до 131 ед/ сек.

Чистый ментальный урон! Это был… Ужас. Видеть страдающие души, их крики, чувствовать их страдания. Смотреть в пустые глазницы. Ужас. Не как описание увиденного, а как сущность, что живет в тумане. За эту секунду я не увидел его, но отчетливо понял, что он там, как создание этого безумного мира. Я выжил только потому, что споткнулся и упал. Я был рад такому падению, ведь снова оказался на полях пепла, но обо что я споткнулся? Тут ведь все разрушается. Кость. Бедренная кость взрослого человека, заточенная с одной стороны как кол. Было страшно брать её, но отец учил, что все может пригодиться. Да и перегруз мне нужен.

Метательный костяной кол.
???
Урон: ???
???
???

Больше костей не было, а я задумался. Поля пепла безжизненны, тут вообще никого кроме меня нет, а защита от ментального урона мне нужна. Эта граница идеальное место для, того чтобы прокачать сопротивляемость ментальному урону.

Одного раза мне хватило как урока. Закопался в пепел прямо перед пеленой, оставив только правую руку для того, чтобы касаться пелены. Левая рука прижата к телу и будет использоваться для лечения, так и начал …качаться.

Это было жутко, но я к такому быстро привык. Сопротивляемость росла быстро, урон был огромен. Одна секунда на урон и пять на лечение. Повторить. По мере роста сопротивляемости менялась и видимая картина. Каждый раз, что менялось. Я начал видеть плачущих детей с пустыми глазницами, висельников, говорящие головы. Видел, как люди умирали в своих постелях. Видел, как они сгорали заживо. Картина становилась все ужаснее и ужаснее. Уже через час мне стало не по

себе.

Я чуть было не забыл убрать руку.

Получен урон: 800 ед. (**Игнорирование**: 256 ед).

20/780 ед.

Смерть.....

Я увидел ее, в пелене... черный балахон развевался от ветра в пелене. Коса на правом плече. Лица видно не было, только два зеленых огонька. Через пару секунд поднялся гул, как будто тысячи голосов говорили, шепотом заполняя все пространство. Волны чудовищной силы начали отходить от Смерти. Волны сносить пепел все сильнее и сильнее. Я уже не был закопан, а просто сидел в позе для медитации, пепел с меня смело той мощью, что она излучала. Тут огоньки полыхнули, лезвие косы налилось кровью, и начало светится красным. Смерть присела прямо напротив меня и протянула руку в то место, в котором я обычно касался пелены.

Я смотрел в пустые глазницы и думал...вот он мой шанс, вернулся в обычную жизнь. Умереть тут, а потом вернуться к родителям. Но... я буду уже не их сыном. Нет.

- Еще не время. - это все что я мог сказать.

Смерть выпрямилась и пошла через пелену все дальше и дальше. Два создания, состоящие из сплошной тьмы, последовали за ней. Один из них был, тот самый ужас, именно его я почувствовал в прошлый раз. Это я понял по тому, какой ужас, он вселял своим присутствием. Вторая тень была отчаяньем, понял, как только взглянул на панель активных эффектов.

Дебаф: Аура повелителя ужаса.

Воздействие: Вы испытываете ужас неизбежной смерти.

Время: 10 минут, 59 секунд...58...57

Дебаф: Аура повелителя отчаянья.

Воздействие: Вы испытываете отчаянье неизбежной смерти.

Время: 10 минут, 59 секунд...58...57

Смерть, пройдя пять шагов остановилась, посмотрела на меня и продолжила идти. Я посмотрел наверх, в то темное марево, что колыхалось там. Два пепельных огонька смотрели на меня. Все это марево было живым.

Получен дебаф: Аура повелителя страха.

Воздействие: Вы испытываете страх неизбежной смерти.

Время: 10 минут, 59 секунд...58...57

Марево свернулось, приняв форму сгустка тьмы с пепельными глазами, и последовало за своей госпожой. Это было действительно страшно. Смерть, окруженная сгустками тьмы, двигалась в пелене, как бестелесное существо просто паря над

землей.

Сопротивление ментальному урону + 1,02%
Игнорирование ментального урона до 455 ед/ сек.

Получен дар: Отложенная встреча.

Вы лично видели смерть и трех ее спутников - ужас, страх отчаянье. Но остались живы. В случае вашей окончательной гибели. Смерть заберет вашу душу в Земли Мертвых.

Ужас! Это было жутко. Я вскочил и отбежал от пелены. Второго предупреждения мне не нужно. Я в нее больше ну сунусь, точно не сейчас. Не думая начал бежать и очень вовремя. Минут через десять бега, когда увидел ЭТО. И быстро закопался, так как умел.

Маскировка +200

В то место, где я встретил Смерть. Летела, бежала, ползла, скакала целая армада демонов. Уже через три минуты они все были там. Черт, следы!!!

Встал и начал бежать дальше, смысла прятаться нет. Они найдут меня по следам на пепле. Еще через две минуты они начали меня догонять. Для демонов, все живые люди это деликатес. Под всеобщие рекомендации сдаться и откровенные угрозы направил свои ноги в место, в которое не пойдет ни один демон. В пелену.

Это было рискованно, но тут есть хотя бы шанс, того что я выживу.

Получен урон: 800 ед. (**Игнорирование**: 455 ед).
335/780 ед.
Малое исцеление!
Получен урон: 800 ед. (**Игнорирование**: 455 ед).
334/780 ед.
Малое исцеление!
Получен урон: 800 ед. (**Игнорирование**: 455 ед).
333/780 ед.
Малое исцеление!
Получен урон: 800 ед. (**Игнорирование**: 455 ед).
334/780 ед.

Есть! Я могу выжить в пелене. Но тут ничего не видно, все также сцены ужаса и страха...и земля под ногами. Я бежал параллельно пелене. От сюда было прекрасно видно, то, что происходит на полях пепла. Демоны начали бегать на месте, а я все никак не выходил. Встреча со Смертью сильно повысила ментальную сопротивляемость, так что я могу находиться в пелене, если буду постоянно себя лечить. Жаль живучесть с этим не справляется. В принципе я и раньше мог находиться, но лезть в

неизвестность очень не хотелось, потому и оставался на полях пепла. Сейчас я могу протянуть тут две секунды!

Я продолжил бежать вдоль пелены, держа руку на груди. Каждую секунду, леча себя. Кажется, лечить себя у меня становится привычкой. По пути подбирал все что видел, мне нужен перегруз, чтобы прокачать силу. Цветы растения, камни, куски забора. Так и бежал. Видимость не больше метра впереди.

Через 10 минут почувствовал страх и выбежал из пелены. Снова он.

Спутник смерти, Абсолютный страх, ???

Это бестелесное марево с пепельными глазами. Оно посмотрело на меня и полетело дальше.

Сопротивление ментальному урону + 0,22%

Игнорирование ментального урона до 603 ед/ сек.

Одной его ауры хватает, что мысли задерживаться в пелене пропали навсегда. Хорошо, что смерть не стала использовать свою ауру, и я снова побежал, как можно дальше от демонов. Почти все время, что у меня было, я бежал, лишь в последний час свободного времени забежал в пелену. В этот раз, почуял ужас, его я заметил намного позже, чем он меня. Выжил лишь чудом, когда выскочил из пелены, он уже был на расстоянии вытянутой руки.

Понадобилось две недели на то, чтобы я пробежал четверть первого круга ада. И это при условии, что я с каждым днем бежал все быстрее и быстрее.

- Окно характеристик!

Имя: Саджи.
Уровень: 0.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики
Сила -200
Ловкость - 177
Выносливость -92
Интеллект-102
Мудрость-99
Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики
Скорость -62
Атлетизм -117

Дух - 90
Живучесть - 102

Вторичные показатели:
физический урон - 100 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 500 кг (сила х 10/4),

Мана - 990 (мудрость х 10),
Здоровье (жизнь) - 920 (выносливость х 10),
Запас сил - 920 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье - 1020 ед/мин (живучесть х 10)
Восстановление запаса маны - 900ед/мин (дух х 10)
Восстановление запаса сил - 1170 ед/мин (атлетизм х 10)
Скорость бега - 7,2 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 1
Сопротивляемость
Физическому урону - 2,51% (Игнорирование урона: до 874 ед/ сек)
Ядам - 1,27% (Игнорирование урона: до 211 ед/ сек)
Ментальному урону - 2,69% (Игнорирование урона: до 1003 ед/ сек)

Навыки
Кулинария -25
Установка и обезвреживание ловушек - 19
Стрельба из лука -2
Плавание - 4
Задержка дыхания -5
Скрытность -25
Магия жизни -112
Магия духа -25
Магия пространства -8
Магия земли -25
Магия воды -1
Магия огня -25
Магия воздуха -25
Магия света -6
Магия тьмы -25
Медитация-34

Рукопашный бой -25
Восприятие -45

Профессии
Травник -2
Рыбак -16
Портной -23
Кузнец -1
Плотник -16

Способности
Глаз импа

Дары

Отложенная встреча

Пелена больше не наносила урона, но вот соваться дальше не хотелось. Я чувствую, что заходить дальше я не готов. Чувствовал, что там все настолько плохо, что я умру, если пойду туда. Это была не аура, это было предчувствие.

Кажется, я понял, что такое лимитер. Сила поднялась до двух сот и больше не росла, я даже бегал под 90% перегрузом с огромным камнем в руках. Оказывается, есть предметы, которые нельзя положить в инвентарь.

Из логов.

Смена структура мирового порядка: 5 уровень.

Демонификация: 0,01%

Ваша душа привязана к этому миру. Ваша плоть перестраивается под структуру мирового порядка.

Активен Лимитер 5-го порядка.

Числа другого порядка, это числа большие или меньшие исходного в десять и более раз. После ритуала мой лимитер был заменен на лимитер пятого порядка. По логике получается, что мир Хризалиды был миром четвертого порядка, а Ад мир пятого порядка. Лимитер естественного развития увеличен на один порядок - в десять раз. Получается, что основные и дополнительные характеристики, я могу прокачать до 200, а навыки до 250. Но вот, что такое демонификация? Она не росла вообще. Не понятно, что она вообще дает.

Можно прокачать сопротивляемость огню и лечение. Других вариантов я не вижу, мне нужен контролируемый урон для прокачки выносливости и магии жизни. По логике, чем ниже я буду спускаться, тем сильнее будет получаемый постоянный урон. А что внизу, на девятом кругу.... надеюсь выход. Значит, надо

сейчас сделать так, чтобы не умереть за секунду от агрессивной окружающей среды. Нужна сопротивляемость огню, холоду, молниям. Что делать с болезнями, параличом, паразитами и зловонием я пока не знаю. Они все воздействуют на тело, значит надо загнать физическое сопротивление до предела. Ауры смерти, страха, ужаса, отчаянья относятся к ментальным, им я еще смогу противостоять.

Такие мысли напомнили о космических тараканах, способных выжить даже в реакторном отсеке. Представляю себе лицо инженера, смотрящего, как по ядру ядерного синтеза лезет таракан. А радиация такая, что кожа плавится. Вот такие ассоциации сейчас вызывает и моя натура искать проблемы на пятую точку.

***

Элиза отдыхала в кресле. Только, что закончилось собрание психологов станции отвечающих за подрастающее поколение. Дети, с которыми работала Элиза, считались проблемными и входили в группу риска. Но даже в этой группе проблемных детей Анжи был… в общем сильно отличался. Он был взрослым, но ребенком. Уже работал, но жил в детдоме. Мог говорить, но сознательно не общался. Человек так устроен, что должен общаться для своего развития.

Тяга Анжи к боли и самоистязанию вполне объяснима. Последние две недели видеозаписей из Хризалиды, даже у Элизы вызывали ужас. Однообразный пейзаж и жуткие сцены в этой стене тумана.

Вот тут, то Элиза и поняла, чего она не заметила раньше. Анжи не проявлял эмоций, только естественные чувства. Гнев, страх, раздражение… но не было радости, любви, сожаления, презрения. Если догадка верна, то у мальчика патология в психике, но отказ мальчика говорить это не объясняет. Это можно, точно выявить, проведя комплексный тест. В раннем возрасте это еще можно вылечить, главное чтобы он не вырос психопатом.

***

Сегодня снова увидел двух самых ненавистных людей.

Встреча с одним ведет к проблеме от другого. Ваалси стоял с Элизой около капсулы.

- Мисс Элиза отвезет тебя в медцентр для обследования. Твоё наказание на это время снимается. За ослушание будешь наказан. А теперь проследуй за мисс Элизой.

Элиза отвела меня парковку, перед детдомом, где уже стоял аэрокар с водителем. Детдомовцы впервые увидели столь шикарный аэрокар с водителем человеком. Это было вполне понятно, их мало и фактически это пилоты. Да и сама машина была очень хороша, таких на шестом уровне станции я не видел.

- Госпиталь Хобса, третий уровень. Отделение детской диагностики.

- Принято, мисс Донован.

Я никогда не летал в аэрокаре, и чувство было приятным, а вот мисс Элиза, была на взводе. Внешне это не проявлялось, но я уже научился видеть скрываемое напряжение.

Госпиталь был… красивым. Мы были на уровне, где высокий достаток граждан был нормой. Врачи встретили у входа и сразу отвели в кабинет, посадили в кресло и заставили надеть диадему с датчиками. Диадема вызвала образ Рэйчел в платье в ту роковую ночь. Выбора особого не было пришлось ее одеть. Все, что от меня требовалось это смотреть на картинки.

- Мисс Донован, это займет около тридцати минут на создание точки отсчета. И еще три часа на полный анализ результатов.

- Хорошо, я буду в комнате ожидания.

И она ушла, оставив меня с этими мужиками. Было скучновато, ничего интересного мне не показывали, а что делали, я уже знал. Это я проходил, в прошлом году ища точные определения гнева и счастья. Там же была информация о выявлении отклонений в развитии психики и методах диагностики. Элиза посчитала меня психом? Ну и фиг с ней. Я себя таким не считаю, а что она себе надумала, меня не интересует.

Были и неожиданные моменты. Фотографии Рэйчел, Гальбоа, Финкса, Ваалси и самой Элизы. Сцены с кровью вызывали отвращение, но после пелены это уже не пугало.

***

Врачи сказали, что мальчик сознательно ограничивает спектр проявляемых эмоций. Психопатом он не является, а значит, он сознательно ищет боли или пытается этим что-то компенсировать. Когда тест закончили, и она с мальчиком встретилась в коридоре, Анжи хмыкнул и высокомерно посмотрел мне в глаза. Как будто все и так знал и поразился моей глупости. Позднее выяснилось, что он уже сдал психологию с максимальным балом.

За драки ему увеличили учебное время, в которое он или спал или учил предметы. Для обычного ребенка отсутствие свободного времени, друзей, беседы с психологом, постоянные драки. Все это было бы проблемой, но Анжи спал спокойно на учебе, а в игре искал боли и страданий. Он сам причинял себе боль.

***

Я ушел с полей пепла и пошел к рекам с лавой. Даже со ста метров от них разило жаром и мне это идеально подходило. Еще десять шагов и ....

Получен урон: 50 ед. (**Игнорирование**: 0 ед).

870/920 ед.

Еще пару шагов.

Получен урон: 150 ед. (**Игнорирование**: 0 ед).

736/920 ед.

Сопротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 12 ед/ сек

А вот желаемый результат. Лава, это раскаленная каменная порода температурой от пятисот до тысячи двухсот градусов. Жар от нее расходится на большое расстояние. Чем ближе я буду подходить, тем сильнее будет жар и термальный урон. Я получаю лишь десять процентов боли, но какой боли. Казалось, что кожа сгорает, и чем ближе я подходил, тем сильнее я чувствовал жар. Жар действует по области, и я испытываю боль со всей поверхности тела. Еще пара шагов.

Получен урон: 250 ед. (**Игнорирование**: 12 ед).

508/920 ед.

Моя живучесть восстанавливает по 17 единиц здоровья в секунду. Зайдем по дальше.

Получен урон: 325 ед. (**Игнорирование**: 12 ед).

217/920 ед.

Малое исцеление! И еще пара шагов.

Получен урон: 405 ед. (**Игнорирование**: 12 ед).

515/920 ед.

Сопротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 36 ед/ сек

Магия жизни прокачана в 112 и повышает лечебные заклинания на 112% и это при том, что малое исцеление восстанавливает по 1030 единиц. В итоге по 2183 здоровья за одно использование малого исцеления. Да у меня здоровья столько нет. А с этим заклинанием я так поднаторел, что достаточно одной мысли и левая рука делает малое исцеление. Я чувствую, как формируется заклинание в ладони.

Я забыл важный момент о рождении монстров в этом мире. Они рождаются прямо из земли.

Прямо из лавы вылез имп и уставился на меня. А я, как дурак, пялился в панель эффектов.

Демоны, Имп, 102 уровень.

- Человеческое мяяяясоо!! - и кинулся на меня.

Получен урон: 250 ед. (**Игнорирование**: 834 ед).

338/920 ед.

Я не испытывал страх перед ним. Я не верил, что он может меня убить. Уже минуту он меня царапал, кусал, пытался вгрызться в плоть. Но кожа не поддавалась, и он не мог мне навредить. Единственный урон, который я получал, был от огня. Два критических удара в глаз и шею я проигнорировал, за что и поплатился, чуть не умерев. На теле есть места с частичным игнорированием сопротивления. Хорошо хоть имп слабый.

Отойдя на десять шагов назад, убил импа. Маленькое тельце импа было на голову ниже меня и это при условии, что я ребенок. По бою стало понятно, что половину очков характеристик у них в силе, по четверти в ловкости и выносливости. В общем как противники, они слабые. Используют навыки в виде когтей и ряда очень острых зубов, могут летать и имеют полный иммунитет к огню.

Из импа выпали крылья и рога. И это была, пожалуй, первая еда, которую я увидел в Аду. С отцом на рыбалке, как-то ели сырую рыбу прямо в лодке. Вкус сырых крыльев был похож на вкус рыбы. Такой же, только сочнее и кровь у них вполне вкусная.

Вы съели крылья импа.

Сила +26

Ловкость + 17

Время действия: 59 минут, 59 секунд.

Демонификация: 0,2%

Ваша душа привязана к этому миру. Ваша плоть перестраивается под структуру мирового порядка.

Вот оно как. Значит, мне надо есть демонов, чтобы… самому стать демоном? Отвращения я не чувствовал, а вот интерес да! Кушать надо!

Интересно…сырые крылья?! Варить их не получится. Может покоптить или засушить?

За следующие три часа я съел тринадцать импов, параллельно качая сопротивление огню. Последние три не давали рост демонификации. Так и продолжил, качать сопротивление огню и чем дальше я подходил, тем сильнее был жар и получаемый урон.

За три дня выяснилась закономерно, в день я мог поднять демонификацию не более чем на один процент. Каждый съеденный имп давал по 0,1 процента.

Через неделю смог подходить к лаве на расстоянии десяти метров, а вот дальше жар был, просто не переносим.

Получен урон: 3350 ед. (**Игнорирование**: 2207 ед).

827/1970 ед.

Нужно подойти по ближе.

Получен урон: 3750 ед. (**Игнорирование**: 2207 ед).

455/1970 ед.

Малое исцеление! Еще шаг.

Получен урон: 4100 ед. (**Игнорирование**: 2207 ед).

77/1970 ед.

Малое исцеление! А теперь лучше не двигаться. Огонь завораживает, течение лавы, всполохи газов, о, а вот и новый имп.

Отошел на безопасное расстояние и убил. Новая порция крылышек!

Демонификация: 10%

Ваша душа привязана к этому миру. Ваша плоть перестраивается под структуру мирового порядка.

Разблокирована пассивная способность: Второй поток сознания.

Теперь вы можете думать и делать два дела сразу.

Внимание: При принятии способности будет списано по 100 единиц интеллекта и мудрости для создания в вашем ментальном теле и энергоканалах тела отдельного потока создания

Принять да/нет.

А вот про это я только читал. В книге по ментальному телу говорилось, что высшие маги и все гранд-мастера используют по нескольку заклинаний одновременно. Но вот, как они этого достигли не известно. А я нашел способ получить эту способность. Двести очков характеристик это сорок уровней. А то, что оно доступно только высшим магам это и так понятно. В той же книги было сказано, что магам на двухсотом уровне доступна продвинутая модель работы с собственными энергетическими каналами. Это примерно пятая ступень магического мастерства. Ну да ладно. Они теряют уровни, а я только урезаются интеллект и мудрость. И меня лимит развития в 200 очков. Так что я могу, сделать хоть все одиннадцать потоков. Только вот оно мне надо? Пусть будет, заодно узнаю, как оно работает. Принять!

Мда, про лечение я не подумал, оно будет менее эффективным. Для начала глянем, что у нас есть.

- Окно характеристик!

Имя: Саджи.
Уровень: 0.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики
Сила -200
Ловкость - 179
Выносливость -197
Интеллект-45
Мудрость-24
Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики
Скорость -62
Атлетизм -117
Дух - 102
Живучесть - 177

Вторичные показатели:
физический урон - 100 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 500 кг (сила х 10/4),

Мана - 240 (мудрость х 10),
Здоровье (жизнь) - 1970 (выносливость х 10),

Запас сил - 1970 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье - 1770 ед/мин (живучесть х 10)

Восстановление запаса маны - 1020 ед/мин (дух х 10)

Восстановление запаса сил - 1170 ед/мин (атлетизм х 10)

Скорость бега - 7,2 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 1

Сопротивляемость

Физическому урону - 2,51% (Игнорирование урона: до 874 ед/ сек)

Ядам - 1,27% (Игнорирование урона: до 211 ед/ сек)

Ментальному урону - 2,69% (Игнорирование урона: до 1003 ед/ сек)

Огню - 4,17 % (Игнорирование урона: до 2207 ед/ сек)

Навыки

Кулинария -25

Установка и обезвреживание ловушек - 19

Стрельба из лука -2

Плавание - 4

Задержка дыхания -5

Скрытность -25

Магия жизни -157

Магия духа -25

Магия пространства -8

Магия земли -25

Магия воды -1

Магия огня -25

Магия воздуха -25

Магия света -6

Магия тьмы -25

Медитация-34

Рукопашный бой -25

Восприятие -45

Профессии

Травник -2

Рыбак -16

Портной -23

Кузнец -1
Плотник -16

Способности
Глаз импа
Второй поток сознания.

Дары
Отложенная встреча

Малое исцеление стало очень слабым. Я раньше был таким слабым? Всего 1127 единиц восстанавливает, а вот живучесть радует, по тридцать единиц здоровья в секунду. За минуту я полностью восстановлюсь даже без лечения. Надо попробовать два потока сознания.

Оказывается не все так просто, голова жутко напрягается, если используешь два разных заклинания. С двумя одинаковыми намного проще. Нужно время и сноровка. Надо докачать лечение, до лимита развития. А потом буду ставить эксперименты.

Лечась в два потока, ставил эксперименты.

Получен урон: 4100 ед. (**Игнорирование**: 2207 ед).

66/1970 ед.

Малое исцеление! Теперь мне не надо даже думать о том, чтобы заклинание формировалось в руке. Достаточно просто представить его у себя на теле. При лечении этот участок тела светился. Теперь руки были свободны, но голова все время бала напряжена. Я встал в стойку для удара, напрячься, сместить центр тяжести, удар! Повторить удар!

Получен урон: 4100 ед. (**Игнорирование**: 2207 ед).

107/1970 ед.

Уф, чуть не прозевал, но это возможно! Руки можно использовать для боя. Мне больше не нужно направлять руки на цель для применения заклинания. И я стал быстрее, в бою с импами это не так заметно. Чувство того, что мышцы налиты кровью, связки напряжены, чувствовать силу своего удара, как кулак рассекает раскаленный воздух. Восхитительно! Мне надо тренироваться, вспоминать все чему учил отец, чему учил Финкс… больно. Гальбоа, отец… как вы там. Люди так слабы…больно.

Месяц спустя…

Эти пять шагов до лавы, я смог преодолеть только за месяц. Много раз был на волосок от смерти. Использовал одно малое исцеление как основное, а вторым страховал. Как только ситуация выходила из-под контроля, активировал второе заклинание с интервалом в пол секунды. Я был прав нужна лишь сноровка и сосредоточенность.

Демонификация: 40,0%

Ваша душа привязана к этому миру. Ваша плоть перестраивается под структуру мирового порядка.

Разблокирована способность: Четвертый поток сознания.

Следующий съеденный имп разблокирует четвертый поток сознания. Интеллект и мудрость уже давно достигли 200 единиц. Я достиг желаемой точки. А вот и мой ужин. Новорожденный имп спешит ко мне.

Демонификация: 40%

Ваша душа привязана к этому миру. Ваша плоть перестраивается под структуру мирового порядка.

Разблокирована пассивная способность: Пятый поток сознания.

Теперь вы можете думать и делать пять дел сразу.

Внимание: при принятии способности будет списано по 100 единиц интеллекта и мудрости для создания в вашем ментальном теле и энергоканалах тела отдельного потока создания

Принять да/нет.

Разблокирована пассивная способность: Одержимость демоном. Первая ступень.

Вы можете усилить одну часть тела на 40%. При использовании способности будет расходоваться здоровье и выносливость в равном количестве.

А становится демоном, мне начинает нравиться. Внешних изменений я не заметил, а вот возможности демонического тела я знаю. Один из ритуалов демонологии это одержимость. В тело жертвы вселяют демона, и он может использовать возможности тела на максимуме. В обычных условиях человек использует лишь десятую часть возможностей своей мускулатуры, а при одержимости все сто процентов. Вот только сломанные кости, разорванные связки делают такие тела бесполезными очень быстро. Значит при ста процентной демонификации, я смогу усиливать все тело на сто процентов, но вместо запаса сил, буду использовать запас здоровья. Посмотрим, что и как, а сейчас, потоки сознания! Принимаем третий поток сознания. Остается по сто единиц интеллекта и мудрости. Медленно и аккуратно

отходим и ждем, когда они прокачаются еще на единичку. Через десять минут я стал гордым обладателем четырех потоков сознания. Теперь надо очень аккуратно качать, после двух потоков сознания, использовать четыре уже не было сложно. Тем более, все они были заряжены на лечение. Одно малое исцеление восстанавливало всего лишь по сорок единиц здоровья. А вот четыре потока сто шестьдесят единиц здоровья раз в две секунды. Уже через час, я смог вернуться к лаве.

Получен урон: 53250 ед. (**Игнорирование**: 51777 ед).
527/2000 ед.

Сопротивление огню + 0,02%
Игнорирование термального урона до 51919 ед/ сек

Мое сопротивление огню достигло 15, 17% и приближаться к лаве было страшно. Теперь, я подходил к лаве на пять шагов, садился в позу для медитации и вытягивал руку вперед. Длина в один палец это минимум по +1000 урона. Теоретически я могу, лечиться по четыре раза в секунду и не умирать, даже если подойду ближе. Но после задания с книжкой, я больше никогда не стану рисковать понапрасну. Жизнь у меня одна.

Сейчас, ради развлеченья начал разбирать лут, который выпадал из импов. Помимо крыльев и рогов, кушать которые мне уже осточертело, были кольца кусочки кожи несколько ожерелий. Куча одежды, которую я даже не разбирал, а просто складывал в рюкзак, постепенно выкидывая из него камни и прочий хлам. Все предметы, кроме обычных, не были идентифицированы. Одевать или использовать было бессмысленно без идентификации. А вот обычные предметы, дающие по два бонуса к характеристикам я начал использовать. Они быстро ломались из-за низкой прочности и постоянного урона огнем. Даже несмотря на штрафы из-за использования не по уровню, это были ценные предметы. Так, что я перестал переводить предметы и снова стоял в не убиваемом подгузнике и абсолютно весь в пепле и саже. Волосы на темени немного выцвели и приобрели пепельный оттенок.

Уже месяц, как мое наказание за драки отменили. Парни больше не пристают и не лезут. Я доказал, что имею право на место в этом жестоком мире и что не стану ни под кого прогибаться. Ваалси видимо смирился, что я не вступлю в его команду сборщиков и с тем, что я отказываюсь говорить с психологом. Даже дебафы перестал выписывать. Из игры я выходил каждые четыре часа для разминки и еды, все свободное время проводил в игре, качаясь. По восемь часов в день занимался учебой, это помогало избавиться от однообразия. Время шло, в игре образовался малый пантеон молодых богов.

Почти все игровые кланы покланяются, жрецы развили бурную деятельность по привлечению НПС под крыло новых богов.

Хризалида встретила меня уже полюбившимся пейзажем реки лавы и двух импов. Один раз с отцом мы ходили на ночную охоту. Он рассказывал истории о чудовищах и гильдиях. В таких гильдиях собирались люди охотившихся на чудовищ и выполнявших особо сложные задания. Отец в детстве мечтал стать таким. У меня не было такой мечты, но сейчас хотелось сделать ему приятное. Интересно как они там?

Получен урон: 65550 ед. (**Игнорирование**: 63733 ед).

183/2000 ед.

Сопротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 63852 ед/ сек

Самообразование дает многое. К примеру, учит высчитывать эффективность вложений и порога эффективности. С моими 2000 здоровья, мне тут делать больше нечего, использовать предметы одежды для увеличения здоровья тоже не разумно. Один неверный шаг может меня убить, а эффективной модели увеличения выносливости у меня нет. Значит надо искать другие направления развития. Сейчас я в три потока использую телекинез, держа огромные камни в воздухе. Это позволяет качать параметр духа с наибольшей скоростью, работать на пределе моих возможностей. Импов убивал только руками, качая рукопашный бой. Частичное усиление страшная штука. Могу отрезать импу голову одни ударом ладони.

Когда становится скучно, читаю книги. Тяжелее всего делать несколько дел одновременно. Два камня упали в лаву и так уже раз десять за день. Размер камня все меньше и меньше, лава попросту плавит их. Одно из ограничений телекинеза в том, оно не может воздействовать на любые живые предметы, тогда бы вместо камней давно летали импы.

Демонология оказалась очень интересной книгой. Оказывается, метод использования демонов строится на печатях Соломона. Чем сильнее вызываемый демон, тем ценнее должна быть жертва. Иначе демон убьёт призывателя. Высших сущностей Ада никто не призывает, печати утеряны, да и предполагаемые жертвы уж очень велики. В общем, с помощью печати мне отсюда не выбраться, во всяком случае, я пока не знаю, как это сделать.

Магия крови строится на элементах человеческого тела. Кроме крови могут использоваться, части тела, волосы, ногти, кости. Персонализация предмета, поиск человека по крови, временное усиление магических или физических способностей. Усиление особенно популярно у темных магов, потому манию

крови недолюбливают. Рыцари крови с клинками вампирами или маг, упившийся крови разумных. Они получают колоссальную силу, при этом у магов происходит усиление ментального тела, что позволяет творить магию чудовищной силы. Но чем больше используешь, тем больше ее требуется, а на что способен рыцарь в полном доспехе с трехкратным увеличением силы, ловкости и выносливости и скорости? Описание говорит, что и те и другие были машинами смерти во время войн.

Малефики влияют на ментальное тело, чем сильнее эффект тем короче его воздействие. Ментальное тело влияет на процессы в физическом теле. Чем выше ментальное сопротивление и параметр духа, тем ниже вероятность наложения проклятья (дебавоф) и время действия дебафа. У некоторых классов есть возможность снимать дебафы, по большей части это хилы. В противовес малефикам выступают бафферы.

Книги по мистицизму были очень старыми и по большей части философскими. Рассуждения о культах и символизме древних богов не вызывали интереса.

Артефакторика - наука о создании артефактов. Относится к ремесленным направлениям. Маги-артефакторы очень ценятся, но прокачка его сложна. Чем выше навык артефактора, тем выше требования к качеству материалов для артефактов. Создать предмет и наложить чары - это ювелир, кузнец и чародей в одном лице. И у каждого материала свои требования. На дерево и кости очень плохо накладываются чары, так как оно изначально обладало своей аурой. Но как говорится, было бы желание. Драгоценные камни хранят ману и дают дополнительные бонусы, качество материала носителя влияет на прочность, артефактор совмещает оба материала и накладывает чары. Получаемый предмет повышает характеристики, дает какие-то дополнительные эффекты, в зависимости от того, какие чары накладывают на материал носитель. Как хобби весьма заманчивое направление, да и хлам с импов надо куда-то девать.

А вот некромантия была запретна по праву. Поднимать павшего противника, его душу в виде призрака, было несколько аморально. Были варианты привязать поднятый дух к управлению доспехом. Во всех случаях убить противника можно было ментальными атаками или огнем. Некромант обязан знать химерологию для создания умертвий, ужасов плоти или костяных гончих, в общем, любой химерной нежити. Работа до ужаса грязная и не приятная. Однако во время войн это был незаменимый боевой ресурс. Чем выше уровень интеллекта, тем больше или сильней можно поднять немертвых. Чем тупее нежить, тем в большем количестве ею можно управлять. Каждый

призванный немертвый требует ману на свое поддержание. Если уровень призванного или его параметр интеллекта превосходит параметр интеллекта некроманта, то призванный нападает на некроманта. Костяной дракон вершина искусства некромантов.

Методы работы с ментальным телом были скрыты не просто так. Высшие маги хранили секреты своего могущества. Вводный курс обучения подготавливал, раскачивал энергоструктуру мага до рабочих параметров, обладая которыми маг мог уже самостоятельно сознательно ее развивать. На деле - это второй технологический уровень работы. Физическое тело связанно ментальным телом. Энергоструктура система взаимодействия тел. К примеру, можно ускорить обмен веществ и тем самым увеличить показатель духа. При предельной нагрузке духа активируется эта поправка, уже через час в таком режиме, голод будет таким, что захочется съесть соседа, а потом куча дебафов за истощение и перегрузки.

Через работу с ментальным телом добиваются и слияния со своей стихией. Маг получает гибридное тело первоэлемента и человека, иммунитет к атакам своего элементного типа, и до 100% увеличения от создаваемых им заклинаний. Самая ценная строка говорила о том, что маг "увеличивает свой урон за счет работы с энергиями своей стихии более низкого порядка". А это значит, что маги хотя бы теоретически могут знать разницах в структурах мирового порядка.

Эти же методы отвечают за создание фамильяров, а они в свою очередь, отвечают за создание второго потока сознания или поддержания второго заклинания.

Была только одна глава, рассказывающая о работе с астралом. По описаниям получалось, что астрал это трехмерное пространство, в котором может существовать только дух, через него душа уходит в мир иной или отправляется в точки перерождения. Чем дальше ты помер от точки возрождения, тем дольше время до воскрешения. В астрале плавают самые разнообразные твари, по большей части нейтральные, но бывают и агрессивные. Есть небольшие закрытые от общего астрала островки спокойствия, внешне похожие на пузыри с вполне привычной материей внутри, земля песок, вода итд. Это мир духов от простейших до сложнейших. Даже боги по большей части проводят время в нем, но могут перейти в реальный мир. То же создание аватара бога это вселение астральной проекции бога в тело человека. Интересно то, что время в астрале течет в три раза медленней, чем в игровой реальности. Могу лишь предположить, что это более глубокое погружение. Именно через астрал меня отправили в этот мир. Такое действие, как

перемещение в другие миры используя астрал, требует огромное количество энергии, что и заметили демоны, а самое забавное я не умер. В момент, когда здоровье опустилось до нуля, меня вместе с телом отправили в Ад. Только вот, такой портал съедает энергии столько, сколько имеет, пожалуй, только архимаг Тиберий Сен.

Казалось бы, маги всемогущи, но и мечники не отстают. Они с помощью алхимиков и артефакторов добиваются примерно того же, меняют тела, повышают сопротивляемость и урон. Мастера-мечники, как целители изменяют свое тело. Быстрее, сильнее, выносливее. Самое ужасное оружие это черные обсидиановые кинжалы. Они наносят огромный урон ментальному телу и вешают длительные дебафы. Своё искусство они развивают именно, как убийцы всего живого. Магов считают самыми достойными противниками. И у магов и у мечников есть скрытые классы, совмещающие оба направления развития.

Книга по магической осаде была скучной. Все сводилось к тому, чтобы продавить щиты противника совокупной чистой магической силой магов, а затем устраивать особо мощные заклинания. Магия в первый части осады почти не использовалась, потому что магофон был так плотен, что фаербол, который мог бы сжечь человека, становился мелким огоньком, вместо шара с огромным уроном. К таким осадам редко прибегали, предпочитая сносить щит противника обычными заклинаниями.

Три дня спустя….

Я все также сидел у реки лавы, периодически убивая импов, только теперь я не качал сопротивляемость огню. С каждым новым потоком сознания скорость прокачки навыков также росла, но чем выше навык, тем более тем больше надо применять заклинания для его прокачки. Сейчас я в четыре потока прокачиваю магию пространства. Чем больше я использую телекинез, тем эффективнее я могу его использовать. Те же камни могу собрать за секунду в подобие каменного копья, или использовать их как щит от атак. Или как оружие для убийства. В книгах говорилось о том, что к магии пространства относится и левитация, телепорты, силовой молот, щиты от физических атак, даже подобие гравитационно-импульсного удара. Жаль, они не доступны. Было бы проще долететь до центра первого круга Ада.

Есть некоторая закономерность между тем, сколько маны я

трачу на развитие одного направление магии и тем, как быстро прокачиваются навыки.

Больше мне здесь делать нечего. Крыльев и рогов импов у меня уже тьма, посмотрим, что качать дальше.

Имя: Саджи.
Уровень: 0.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики
Сила -200
Ловкость - 177
Выносливость -200
Интеллект-92
Мудрость-99
Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики
Скорость -62
Атлетизм -117
Дух - 200
Живучесть - 200

Вторичные показатели:
физический урон - 100 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 500 кг (сила х 10/4),

Мана - 990 (мудрость х 10),
Здоровье (жизнь) - 2000 (выносливость х 10),
Запас сил - 2000 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье - 2000 ед/мин (живучесть х 10)

Восстановление запаса маны - 2000ед/мин (дух х 10)

Восстановление запаса сил - 1170 ед/мин (атлетизм х 10)

Скорость бега - 7,2 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 1
Сопротивляемость
Физическому урону - 2,51% (Игнорирование урона:

до 874 ед/ сек)

Ядам - 1,27% (Игнорирование урона: до 211 ед/ сек)

Ментальному урону - 2,69% (Игнорирование урона: до 1003 ед/ сек)

Огню - 17,17 % (Игнорирование урона: до 63852 ед/ сек)

Навыки
Кулинария -25
Установка и обезвреживание ловушек - 19
Стрельба из лука -2
Плавание - 4
Задержка дыхания -5
Скрытность -25
Магия жизни -250
Магия духа -25
Магия пространства -197
Магия земли -72
Магия воды -1
Магия огня -25
Магия воздуха -76
Магия света - 26
Магия тьмы - 25
Медитация - 250
Рукопашный бой - 52
Восприятие - 45

Профессии
Травник -2
Рыбак -16
Портной -23
Кузнец -1
Плотник -16

Способности
Глаз импа
Четыре потока сознания.
Одержимость демоном.
Первая ступень.

Дары
Отложенная встреча

Плохо развиты вторичные характеристики, если будет

сильный враг, могу не убежать. Значит, будем дальше бежать по полям пепла. Хм, идея жуткая, но попробовать стоит. Сегодня демонификация достигнет 50% если судить по логике, то будет доступна, одержимость демоном и две конечности для усиления. Можно усилить ноги и посмотреть смогу ли я бежать быстрее. К вечеру, смогу до качать интеллект и мудрость до ста и взять еще один поток сознания. А вот, что качать из магии.

- Книга заклинаний!

Магия жизни -Малое ИсцелениеМагия духа - ОглушениеМагия пространства -ТелекинезМагия земли - БулыжникМагия воды - Ледяная стрелаМагия огня - Стрела огняМагия воздуха - Воздушный кулакМагия света - СветлячокМагия тьмы - Стрела мрака.

Магию света, в сложившейся ситуации глупо использовать. Бегать с десятью фонариками по Аду... Надо еще кровью на себе написать "I Love New York". Вариантов особо то и нет. Любого врага до сто пятидесятого уровня смогу убить. Хоть какое-то разнообразие в еде.

***

В кафе с видом на парк, пили кофе двое мужчин.

- Леон, ты уверен в эффективности таких вливаний. Мы наняли почти всех игроков в Имире. Город уже стал нашей штаб-квартирой. Они зачищают все подземелья, выполняют квесты. Экономика в нашем регионе резко возрастает. Боевое крыло клана качается все свободное время. Это неизбежно приведет к войне с другими кланами, а возможно и странами, мы еще не готовы к таким действиям.

- Я Бог, не забывай. Уже сейчас я даю большие бонусы для всех игроков, выбравших меня, как бога покровителя. Расходы энергии веры пока превышают доход, но мы ведем сразу несколько компаний по привлечению новых верующих. Мне нужна большая боевая мощь, чтобы я мог участвовать на войне. И именно для привлечения верующих я и вкладываю деньги. Кстати все, то, что вложили ранее, уже окупилось. Мы продаем или перерабатываем принесенные на алтарь предметы, а потом продаем на аукцион. Все больше территорий, где можно добывать сырье и материалы под нашим крылом.

- Понятно, ты хочешь войны, и участвовать в ней лично. Но ты в курсе, что в малом пантеоне уже десять богов. Наш источник сливал информацию всем кому не попади. Кем он был?

- Пилот. Летал между нами и Лурнаром, подслушал их разговор о создании бога через громкую связь. Он был в нашем клане, а как деньги получил, куда-то смылся. Его ни кто найти не может, даже наши люди в службе безопасности.
- Понятно.
- Мерлен, успокойся. Ты финансовый директор и казначей клана, но порой уж слишком насторожен. Ни один Бог на нас нападет, старые Боги, нами не интересуются, а у молодых сил маловато. Или ты дочку переживаешь? - Мерлен кивнул - Ох, уж эти дети. Все норовят повзрослеть по-быстрее. Ты ведь в курсе, что она к тебе специально клинья подбивала - снова кивок, но уже стыдливый - Ошибки молодости?! Она это прекрасно понимает и использует тебя. Но я свое слово сдержу! Она сделала большой вклад в привлечение НПС под крыло нового Бога. Ребэка, как святая лечила людей, повышала урожай и всякие мелочи. В целом, весьма инициативная девушка. У нас есть один...проект... в Хризалиде. Она будет в нем участвовать, как один из членов ударной группы.
- Все так серьезно?
- Даже мой статус бога меркнет по сравнению с этим.
- Боже, да что вы там затеяли! - Мерлен вскинул руки.

Мужчины рассмеялись. За последний месяц оба, почти не выходили из Хризалиды, постепенно их отношения переросли от рабочих, к дружеским. Много дел, много денег и очень много удовольствия. Великие игры, великих мужчин - сила, власть, деньги.

***

Бежать под усилением было сложно, не хватало ловкости для таких перемещений. А вот семиметровые шаги радовали, я бежал быстрее более чем в два раза . Вокруг летали пять фонариков, демонов они привлекали только летающих. Так, что мой рацион сильно расширился за счет вырезок из мантикор и прочей нечисти. Самый сильный враг был сто семьдесят третьего уровня, та самая первая мантикора. Убивал ее я долго, только магией, все время убегая от нее, а вот она убежать не смогла. Я догнал... и надругался над трупом.

Все печати демонологов, некромантов и магов крови писались одними символами. Всего двадцать три символа. Полагаю это и есть алфавит истинных магов. Все три направления, подпадали под ритуальную магию. Мне хочется

узнать, могу ли я провести ритуал поднятия мантикоры. Получилось.

Некромантия +1

Ритуальная магия +1

Магия крови +1

Начертил пентаграмму поднятия нежити ее же кровью. Хорошо хоть боги не видят, а то наверно карму бы подпортили. А вот убить поднятую мантикору стало намного сложнее. Она и стала медленнее, но сила и выносливость резко возросли. Пришлось ее закидать камнями, заодно прокачал магию земли. Посмертные травмы были очень серьезны, так что при повторном поднятии на ней висела куча дебафов. И снова камни. Но опыта это не дало. Значит, я могу качаться только при первом поднятии.

Весь день я бежал по полям пепла под усилением. Как только появлялся враг, переходил у тренировки магии. Потом тренировки ритуальной магии, потом к некромантии. Потом снова магии. Безотходное производство. Оказывается, если сжигаешь магией остатки тела, качается магия огня. Круто! А так, тело исчезает через час.

Параметр скорости рос очень быстро, усиление выводило организм далеко за его пределы. Атлетизм тоже рос с большой скоростью. Двигался зигзагом, оказывается ловкость, от этого качается куда быстрее. Порой попадало по два летающих противника, и такая манера бега сильно облегчала бой. Сбить одного потом другого и добить обоих магией. Потом некромантия... Оказывается, занятие темной магией бывает веселым! Особенно если ты в Аду... особенно если делать нечего.

Две недели я бежал на пределе своих возможностей. Убивая все, что повелось на свет фонарика, а потом надругался над телом несчастного, и снова его убивая. И даже после этого жертва находила покой. Ритуальная магия подразумевает проведение ритуала, тем самым усиливая эффект от проведенного ритуала. Некромантия может твориться и без рисования печатей. У некромантов это заклинания подъема или ритуальные кинжалы. Вот его то, я и решил сделать.

Если предмет разрушается, от него остается кусочки материала, из которого он изготовлен. Это я обнаружил, когда качал сопротивление огню. Сейчас у меня нет возможности, что-либо ковать. А вот расплавить металл и придать ему определенную форму легко. Телекинез может принимать форму плоскости, чем я и воспользовался, расплавляя кусочки металла. А потом придавая ему форму лезвия.

Кинжал из линприна.

Кинжал сознал человеком в походных условий, вообще без инструментов. Будет удивительно, если им смогут кого-то убить.

Физический урон: 20-25

Прочность: 770/1000

А я на многое и не претендую. Мне нужен был клинок. Нанесем нужные руны и активируем их маной.

Ритуальный кинжал из линприна.

На кинжал нанесены руны поднятия мертвого.

Физический урон: 20-25

Прочность: 770/1000

За это надругательство над кузнечным искусством мне дали кузнеца +1 и магии крови. Зато теперь у меня есть кинжал для поднятия мертвого. Как только достигну предела в некромантии, смогу поднимать мертвых одним ударом по трупу. Я конечно уже близок к тому, чтобы достичь конечной точки своего забега. Дня через три буду в том месте, где я начинал.

Три дня спустя…

Поля пепла уже начали надоедать. Оказывается однотипные заклинания можно объединять в одно для усиления атакующего эффекта. Сила, изучаемая таким заклинанием, чувствовалось даже без магозрения. Узнать наносимый урон не получалось. Но он точно меньше, чем восемь одиночных заклинаний, зато бьёт единовременно. Хороший способ пробить противника с повышенным сопротивлением. Сегодня смогу взять девятый поток сознания и достигну 80% демонификации. При усилении тела кожа становится смуглой.

Демонификация: 80%

Ваша душа привязана к этому миру. Ваша плоть перестраивается под структуру мирового порядка.

Разблокирована пассивная способность: девятый поток сознания.

Теперь вы можете думать и делать девять дел сразу.

Внимание: при принятии способности будет списано по 100 единиц интеллекта и мудрости для создание в вашем ментальном теле и энергоканалах тела отдельного потока создания

Принять да/нет.

Разблокирована пассивная способность: Одержимость демоном. Пятая ступень.

Вы можете усилить пять частей тела на 80%. При использовании способности будет расходоваться здоровье и выносливость в равном количестве.

Конечно, я беру новый поток. Уж насколько это упрощает бой, и говорить не стоит. Одержимость это нечто, я бегаю со скоростью примерно 50 метров в секунду. Прыгаю в высоту на 15 метров. А с разбега на дистанцию все 40. Дух захватывает. Никто не может меня догнать.

- Окно характеристик!

Имя: Саджи.
Уровень: 0.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики
Сила -200
Ловкость - 200
Выносливость -200
Интеллект-100
Мудрость-100
Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики:
Скорость -200
Атлетизм -200
Дух - 200
Живучесть - 200

Вторичные показатели:
физический урон - 100 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 500 кг (сила х 10/4),

Мана - 1000 (мудрость х 10),
Здоровье (жизнь) - 2000 (выносливость х 10),
Запас сил - 2000 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье - 2000 ед/мин (живучесть х 10)

Восстановление запаса маны - 2000 ед/мин (дух х 10)

Восстановление запаса сил - 2000 ед/мин (атлетизм х 10)

Скорость бега - 21 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 1

Сопротивляемость

Физическому урону - 2,51% (Игнорирование урона: до 874 ед/ сек)

Ядам - 1,27% (Игнорирование урона: до 211 ед/ сек)

Ментальному урону - 2,69% (Игнорирование урона: до 1003 ед/ сек)

Огню - 17,17 % (Игнорирование урона: до 63852 ед/ сек)

Навыки

Кулинария -25

Установка и обезвреживание ловушек - 19

Стрельба из лука -2

Плавание - 4

Задержка дыхания -5

Скрытность -25

Магия жизни -250

Магия духа - 88

Магия пространства -250

Магия земли -250

Магия воды -75

Магия огня -250

Магия воздуха -250

Магия света - 250

Магия тьмы - 166

Медитация - 250

Рукопашный бой - 52

Восприятие - 45

Некромантия - 103

Магия крови - 77

Ритуальная магия - 110

Профессии

Травник -2

Рыбак -16

Портной -23

Кузнец -2

Плотник -16

Способности

Глаз импа

Девять потока сознания.
Одержимость демоном.
Пятая ступень.

Дары
Отложенная встреча.

Я уже три месяца, как в аду. И узнал очень многое. Хочется увидеть отца, поесть маминой ухи и рыбного пирога. Посидеть с отцом у костра на заднем дворе. Мне нужно двигаться в глубину первого круга Ада. Где-то там спуск вниз. Там же, находятся крепости местных правителей доменов. Там будет много разумных демонов, намного сильнее той мелочи, что встречается у полей пепла.

Развивать профессии нет смысла, а вот добить магические навыки надо. Скрыт мне понадобиться обязательно так что, его надо прокачать до предела, иначе не смогу пройти дальше первого патруля. До полной демонификации еще 20 дней. За это время надо сделать все, что, нужно и отправляться в путь.

Даже в Аду можно устроить персональный Ад для демонов. Мне нужно прокачать магию духа.

Заклинание: Оглушение

Описание: Оглушает жертву с низким ментальным сопротивлением. Параметр интеллекта влияет на вероятность оглушения.

Воздействие: оглушение на 3 секунды.

Мана: 10 ед.

На данный момент я оглушал четырех импов, не давая им приблизиться. Одного импа нещадно избивал и лечил. Так продолжалось 12 часов подряд. Даже у меня есть совесть. Они умерли быстро, а я продолжил.

Сейчас времени на игры стало больше. Я сдал все экзамены за этот год. Драк не было так, что я имел в свободном времени все 16 часов.

Через неделю, я оглушал 6 импов постоянно. Все это время, стоя за их спинами в скрытости. Девятый имп появлялся каждые три минуты. Легкая смерть, поднятие, снова смерть, сожжение. Следующий! Было немного жалко выкидывать простые вещи без бонусов к характеристикам. Приходилось их разрушать и собирать металл, так собираемый лут весил меньше. В рюкзаке осталось места всего на 100 кг. А мне еще 9 кругов ада пройти надо. Вот и приходится разрушать дешевые предметы. О, а вот и следующий!

Скрытность качалась быстро, я оставался невидимым для

шести импов, при этом постоянно убивая вновь появившихся. Вся земля вокруг была вымазана кровью импов, ее я использовал для ритуала поднятия мертвых. Она не горела, просто исчезала примерно через сутки. Приходилось смешаться все дальше и дальше, постоянно меня импов на новых. Появилась привычка двигаться в скрытности. Однако даже, так я мог двигаться со скоростью 10 метров в секунду. Прокачка скорости была хорошей идеей.

Вот и прошли три недели.

Демонификация: 100%

Ваше ментальное и физическое тело полностью приспособились к структуре мирового порядка.

Разблокирована пассивная способность: Одиннадцатый поток сознания.

Ваши способности в разветвлении потоков сознания достигли предела.

Внимание: при принятие способности будет списано по 100 единиц интеллекта и мудрости для создание в вашем ментальном теле и энергоканалах тела отдельного потока создания

Принять да/нет.

Разблокирована пассивная способность: Одержимость демоном. Полное слияние.

Доступен выбор лика демона. Демоны получают свою внешность согласно тому, как вели себя при жизни. При использовании здоровье больше не тратится.

При полном слиянии и усилении всего тела кожа становилась пепельно-белой, а вместо лица костяная маска с едва видным носом, но без рта лишь с небольшими прорезями для глаз. Дышать, я как то мог, но вот чувствовал себя жутко. Нет ни подгузника, ни волос, ногтей, половых признаков, уши едва оттопырены и тоже под белесой пленкой. Я весь в пепельно белой пленке. Только руки в крови. Я сжал кулак, я помню это чувство. Рука, как будто в перчатке. Глаз импа, одиннадцать потоков сознания, чувствовались вполне естественно для этого облика. А без него немного сложно, голова была привычно напряжена, нет той легкости, что есть в облике демона. Привычное усиление без смены облика все также делало кожу темнее. Жаль зеркала нет, выгляжу, наверное, пугающе. Весь в белой пленке, без рта и волос, а руки в крови по самый локоть.

Еще пять дней ушло на то, чтобы докачать интеллект и мудрость до 100. Импы героически защищались, но ничего

противопоставить не могли. А я качал кузнечное дело, делая метальные колышки. Без инструментов я ничего сделать не могу, а так, хоть что-то будет. А вот все колышки сделал ритуальными. Пусть будут. Мне все равно, как убивать, лишь бы эффективно. С некоторых уничтоженных колец выпадали драгоценные камни. Я их просто заталкивал в раскаленные колышки. Как только колышек остывал, наносил руну разрыва своей кровью. Второй десяток колышков были вампирами. И еще два десятка лечебных. Один убивает, второй пьет здоровье в пользу хозяина, третий лечит. Один из ритуалов магии крови был на частичном объединении жертвы и мага. Маг делится маной, подлечивая жертву и продлевая ее страдания отдавая ману и беря взамен здоровье. В книге рекомендовали использовать кинжалы, но я их сделать не смогу. Вот теперь я готов двигаться к спуску вниз. По пути, должна встретиться крепость местного правителя. Она то и создает ауру, на которую я теперь внимания не обращаю внимания, но около крепости ее сила должна увеличиться. Вот для таких моментов и я готовил колышки.

Восемнадцать часов бега в скрыте в сторону центра круга ада дали много интересной информации. Чем ближе я подбегал, тем сильнее становилась аура. Это говорило о том, что я двигаюсь в нужном направлении. Монстры тоже начали расти в уровнях. Че дальше бежал, тем выше был средний уровень у мобов. Начали встречаться адские черви. У одной огромной воронки в песке их было особенно много. Рядом на скале я и устроился. Возможно, именно это есть спуск вниз. А сейчас надо понаблюдать.

Получен урон: 1500 ед. (**Игнорирование**: 934 ед).
1367/2000 ед.

Сопротивление физическому урону + 0,01%
Игнорирование физического урона до 968 ед/ сек

Увеличенный урон от ауры боли страданий, я получаю последние 2 часа. А это значит, что я двигаюсь в правильном направлении и где-то дальше должна быть крепость. Я залез в расщелину в скале, там был один удобный выступ. Забрался на выступ и почувствуй, что здесь что-то не так. А удар в лицо дал понять, что именно.

Песчаный крас-разведчик, 214 уровня.

От удара я уклонился, крас через 10 секунд был мертв. А я понял, что надо качать восприятие. Ведь он стоял тут, а я его не заметил. А еще у этого гада был естественный камуфляж, он менял окрас под окружающую среду. Если бы мы не углубились в расщелину, меня бы заметили, а колышек в горле не дал поднять

тревогу. Вот и думай, что тут происходит.

В прошлый раз я прокачал восприятие на этих самых Адских червях. Вот и сейчас этим займусь, заодно прокачаю сопротивление. Черви вылезали из этой воротки и расползались по округе. Вот еще один червь вылез, а его прирезал этот самый крас. Видимо они тоже охотятся или у них тут холодная война. Одного краса увлекшегося жертвой, съел другой червь подкравшийся сзади. Пара секунд и краса нет, только два счастливых червя ползут себе дальше. Через некоторое время пришел целый отряд красов. Черви съели пол отряда, остальные убежали на скалы. Как только я приспособился к ауре и поднял восприятие до 100 побежал дальше. Это точно не крепость, это скорее гнездо червей.

Получен урон: 2500 ед. (**Игнорирование**: 1534 ед).
1077/2000 ед.

Сопротивление физическому урону + 0,01%
Игнорирование физического урона до 1592 ед/ сек

Стоило пробежать немного и такой результат, видимо я не далеко от крепости, раз такой скачек урона от ауры. Надо пройти подальше и качать сопротивление.

Через час нашел нужный мне урон и залез в укромное место. И нарвался на помесь крота и человека. Было жутко когда, вылез прямо подо мной. С него выпала лопата. Отдал должное парню, закопал его, его же лопатой.

Получен урон: 4500 ед. (**Игнорирование**: 1592 ед).
125/2000 ед.

Сопротивление физическому урону + 0,02%
Игнорирование физического урона до 1677 ед/ сек

Сопротивление ментальному урону + 0,01%
Игнорирование ментального урона до 1071 ед/ сек.

Жутко, однако. Ведь еще немного и весь труд последних 4 месяц пропадет. Заметил одну закономерность, при росте живучести, чем больше требуется восстановить здоровья, тем быстрее прокачивается характеристика. Аналогичное было и сопротивлением. Чем сильнее тебя пробивает, тем быстрее прокачивается сопротивление.

Вдали виднелась огромная крепость с двумя башнями. Над ней на отдельном островке парил кристалл, от него отходили

видимые даже простым глазом волны красного цвета. По карте до центра круг мне еще не меньше суток бега. А значит тут крепости в два кольца или в центре еще одна крепость.

Три дня я сидел, прокачивая сопротивление. Кроты надоели до ужаса. Они все время вылезали под ногами. Я уже целое кладбище для них сделал. Восприятие прокачалось до 140. Я начал видеть мир более детально, с большого расстояния мог рассмотреть во всех деталях карликовое деревце или травку. Теперь настала пора приблизится к крепости по ближе.

Как только прошел патрульный отряд, я пошел следом. Демоны до ужаса болтливы, узнать столько новых слов, новостей и просто полезной информации было очень кстати. Сейчас я находился в домене Латимина и крепость принадлежит ему. Красы разведчики относятся к соседнему домену Овидия, мелкие конфликты в виде набегов считаются нормой позволяя прокачиваться. Сильнейшие отправляются служить на нижние круги ада. В центре девятого круга стоит крепость Фалеса. Именно туда мне и надо.

Пройти получилось около километра.

Получен урон: 8500 ед. (**Игнорирование**: 6592 ед).

225/2000 ед.

Неделя ушла на то, чтобы подойти к крепости. Я осуществил задуманное в одной пещерке, где меня никто не видел. Вход был закрыт шипастым кустом и это сильно помогало. Две горгульи, заметив меня, спустились вниз. Уже оглушенных, я дотащил их до пещеры. Пещера была интересна тем, что в ней был выход в озеро с лавой и жар тут стоял чудовищный. Взяв кровь у горгулий, нарисовал пентаграммы, и поместил их в печати. Кольями лечения и вампиризма прибил к земле. Важно чтобы они оставались в пентаграмме.

Получен урон: 86300 ед. (**Игнорирование**: 63 722 ед).

12422/35000 ед.

Сопротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 63998 ед/ сек

Одно малое исцеление восстанавливает по 6060 единиц, девять потоков лечат по 54540 единиц здоровья. Я получаю по 22538 урона огнем. Оставшиеся два потока использую для того, чтобы постоянно оглушать горгулий.

Вспоминается наш последний разговор с "психологом" после длительного монолога о том, что мне надо больше общаться со сверстниками я узнал, что она может просматривать мои записи игры. Она знает, что я, в какой-то жуткой локации и что постоянно причиняю себе боль. Говоря об отклонениях, связанных с мазохизмом она делала очень серьезное лицо. Я долго смеялся,

а она стала еще серьезней. Если бы она видела, что я сделал с горгульями или мои первые опыты в некромантии она бы сказала, что у меня проявляются склонности садизму. Уже два месяца она меня не трогает и Ваалси меня не наказывает, чему я очень рад.

Я намеренно не использовал облик демона, мне нужно было уметь работать со всеми потоками сознания в обычном виде. Буду адаптироваться к такому режиму работы.

Вот уже неделю я ищу, кем можно заметить горгулий. Они слишком слабые, при их 144 уровне всего по 17500 жизней. Сопротивление физическому урону достигло 6,12 % я могу игнорировать до 10752 урона. С огнем все просто прекрасно -23,19 % (Игнорирование урона: до 163 792 ед/ сек). Предполагаю, что около крепости урон от ауры достигает 50000.

Решение нашлось неожиданно, в виде двух отрядов и тем самым Хароном.

- А вот и наш нарушитель! Сам сдашься или мы силой возьмем?

Это напомнило детдомовцев. Тоже любят все решать силой. Но мне нужны были жертвы, а я как раз зашел в игру. И значит, у меня есть много времени для прокачки.

- В последнее время, кто-то убивает нас. Говори где твои дружки, скажешь и умрешь быстро.....

А дальше был пятиминутный бой. Мое усиление, магию и огромную скорость ни, что не могло остановить. Мне нужны были трое - два командира горгулий и Харон, которому я сразу перебил крылья. На всякий случай оставил одного Адского плакальщика. Постоянно оглушать четверых, лечить себя, атаковать магией и колышками разрыва. Это было хороший опыт на проверку моих умений. Я выжил у бил всех лишних. Лут собрал, тела сжёг.

Тащить четыре туши периодически затирая следы, убивать тех, кто заметил и снова убирать следы. Все-таки четверо это слишком. Как говорил Гальбоа - своя ноша не тянет.

А дальше был 50 часовое шоу боли, не для меня конечно, для пленных. Плакальщика я убил, а горгулий и Харона я использовал. Двое 214 уровня и Харона 250 уровня.

Получен урон: 193 216 ед. (**Игнорирование**: 163 792 ед).

12422/82720 ед.

Сопротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 164 851 ед/ сек.

В этот раз я не стал держать горгулий оглушенными, только Харона. Горгульи стоически переносили боль, прямо как я. Сейчас я получаю 29457 единиц урона и могу вылечить 60600. Нужен был запас в секунду на случай проблем или если я отвлекусь. А демоны оказались очень болтливы, за те двое суток, что мы

провели вместе, я узнал много нового и пополнил знания демонического языка. Через 50 часов меня, выкинуло из игры принудительно. В последнюю минуту я успел убить троицу и спрятаться поглубже в пещере.

Оказывается, в капсуле есть ограничение на количество часов в игре. У нас оно стоит на отметке в 50. После этого я спал 18 часов, проснулся очень голодным и потому сначала поел и только после этого зашел в игру.

Как только я вышел сразу понял, что отряды ищут. В небе повсюду летали демоны ища нас. По земле бегали ищейки, с одной столкнулся у выхода из пещеры. Тело ищейки я просто скинул в лаву. Я не знал, какой урон наносил аура боли, поэтому пришлось обходить крепость по большому кругу. А вот у крепости в центре пришло сильно замедлиться. Я был прав думая, что аура боли здесь будет особенно сильной. Десять дней я повышал сопротивляемость, все ближе и ближе подходя к крепости. Аура наносила 70000 урона, из которых 40% были ментальным, остальное физическим. Ад страшное место, если у них тут, просто аура такая. Какова же сила местных боссов?

Я снова достиг предела эффективности, теперь это был не объем здоровья, а объем здоровья, который я могу восстановить за секунду. Всего 30300 единиц. В случае с огнем это стало понятно, очень быстро. У этой крепости не было места, где можно было бы длительное время сидеть и прокачивать сопротивляемость. Приходилось идти на всякие хитрости. Аура не разрушала предметы, так что я был весь увешан бижутерией и в доспехе. Даже при штрафе за использование предметов не по уровню, я смог утроить выносливость. Только благодаря этому и смог пробраться до ямы.

Яма- это мягко говоря. Это была огромная дыра. Сюда бы влез весь Имир с окрестными землями. Дальний конец едва был виден. Неужели я добраться до сюда? Не верится. Нет прыгать я не буду, надо медленно спускаться, но сначала.

- Окно характеристик!

Имя: Саджи.
Уровень: 0.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики
Сила -200

Ловкость - 200
Выносливость -200
Интеллект-200
Мудрость-200
Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики:
Скорость -200
Атлетизм -200
Дух - 200
Живучесть - 200

Вторичные показатели:
физический урон - 100 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 500 кг (сила х 10/4),

Мана - 2000 (мудрость х 10),
Здоровье (жизнь) - 2000 (выносливость х 10),
Запас сил - 2000 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье - 2000 ед/мин (живучесть х 10)
Восстановление запаса маны - 2000 ед/мин (дух х 10)
Восстановление запаса сил - 2000 ед/мин (атлетизм х 10)
Скорость бега - 21 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 1
Сопротивляемость
Физическому урону - 10,01% (Игнорирование урона: до 45 077 ед/ сек)
Ядам - 1,27% (Игнорирование урона: до 211 ед/ сек)
Ментальному урону - 8,69% (Игнорирование урона: до 26700 ед/ сек)
Огню - 26,21 % (Игнорирование урона: до 280 515 ед/ сек)

Навыки
Кулинария -25
Установка и обезвреживание ловушек - 19
Стрельба из лука -2
Плавание - 4
Задержка дыхания -5

Скрытность -250
Магия жизни -250
Магия духа - 250
Магия пространства -250
Магия земли -250
Магия воды -250
Магия огня -250
Магия воздуха -250
Магия света - 250
Магия тьмы - 250
Медитация - 250
Рукопашный бой - 92
Восприятие - 166
Некромантия - 250
Магия крови - 250
Ритуальная магия - 250

Профессии
Травник -2
Рыбак -16
Портной -23
Кузнец -8
Плотник -16

Способности
Глаз импа
Одиннадцать потоков сознания.
Одержимость демоном. Полное слияние.

Дары
Отложенная встреча.

Цифры, конечно, радуют, не зря столько мучился эти 5 месяцев. Сколько же я потрачу на оставшиеся 8 кругов? Или эта яма сквозная. С такими мыслями и полез. Удивительно чувство испытываешь спускаясь в бездонную яму, как будто подписываешь себе смертный приговор и сам же голову отрубаешь. Посетила глупая мысль прыгнуть вниз с усилением и узнать выживу ли при таком прыжке. Толпа мурашек пробегающих через мою спину сказала, что идея глупая, я был склонен с ними согласиться. Я продолжил свой спуск. Действительно страшно стало, когда фонарики начали пропадать. Нет, я не отпускал, они просто растаяли во тьме, в двух метрах

подомной. Я так испугался, что отпустил руки и упал во тьму.

Удивился я также быстро, как и уклонился от последующего удара. Какая-то голая девушка с кнутом, говорила что-то на демоническом. Кто к нам кнутом придет -тот от него и погибнет.

Пыльный суккуб, 177 уровень .

Убить противника, который ничего не смыслит в тактике боя, было просто. С горгульями было сложнее. А вот теперь я смог понять, что она говорила.

- Пора наказать плохого мальчика! Встань на колени я тебя отшлепаю.

Хмм, я ведь ей ничего сделал. За что меня пороть? Ну да ладно, а вот кнут я забрал. Редкие предметы я пока не разрушаю. Место есть.

Сначала я подумал, что снова повал на первый круг ада, но ошибся.

Текущая локация: 2-ый круг ада. Похоть.

Скальная пустошь.

Наверное, будь я взрослым, меня бы эта девушка и в правду отшлепала. А я был бы рад умереть. Не на того напала! У меня к девушкам особое отношение, выражаемое в желание убить их всех!

Только сейчас заметил закономерность, большинство демонов не используют броню, лишь единицы используют оружие. Какие-то не правильные демоны.

А дальше был забег, осложненный ураганным ветром. Иногда сила ветра была такой, что поднимали мое тело в воздух и бросая его о скалы. Урона я не получал, сопротивление любому физическому урону было слишком большим. Чем дальше я пробирался к центру тем сильнее был ветер. Порой казалось, что тело режут лезвия ветра или тебя хватают веревкой и кидаю о камень. Тут качаться точно не получится, вопрос в том, как пройти между вон тех двух ураганов. При осмотре со скалы стало ясно, что это кольцо крепостей и каждая окружена ураганом. Вспомнились горгульи с их полетом. Тут небо было свободно. По земле гуляли голые или почти голые женщины. Гуляли инкубы с длинной тазобедренной повязкой достававшей почти до земли. Они никогда не бегали, только ходили. Самые сильные из них был 202 уровня. Ветер гулял только внизу, облака летели очень медленно. К крепости, вели дороги, которые в момент прохода патруля покрывались силовым барьером. Конечно, можно попытаться пройти под скрытом за патрулем, но кто даст гарантию, что у них нет какого-нибудь Харола, который чует любые магические колебания. Горгульи были очень болтливы, так что я узнал, как меня нашли. Харол был стражем и мог

обнаружить любые магические изменения в большой области.

Идея, была, конечно, глупой, но попробовать хотелось. Я начал шить себе крылья, я ломал все тканные и кожаные предметы, потом сшил их выпавшими лоскутками ткани и кожи. С горгулий выпадали костяные крылья, вот на них и нашивал ткань и кожу. Получилась конструкция весом в 75 килограмм.

Обшитые крылья горгульи.

Отчаявшийся грешник решил познать радость полета и умереть, разбившись о скалы. Чем больше вес, тем сложнее лететь. Разрушается при использовании.

Воздействие: позволяет летать.

Требования: Сила 200, выносливость 200, ловкость 200

Прочность: 801/1000

Две недели, две недели Ада лично для меня. Я столько раз падал и снова вставал, что не перечесть. Но я научился летать. Тяжелей всего было научиться управлять тело заново. Центр тяжести сместился от живота в тазу. Взлетать получалось, только расслабив нижнюю часть тела и усилив руки и туловище. При этом я одел все имеющиеся вещи на выносливость и ловкость. Огромные крылья по два метра каждое, начали разгон. Работая руками в один такт, я начал свой подъем к небу. Сильный ветер мешал, потому пришлось брать старт от самого края второго круга Ада у самой пелены. Тут ветра не было, а вот повелители вешали свои ауры прямо из пелены. Взлетев, начала лететь к центру круга. Даа, летающий питомец мне бы не помешал. Я думаю, любая птица, смотрящая на меня в этот момент, померла бы от смеха. Ведь так не летают даже птенцы, вываливающиеся из гнезда.

Я летел относительно медленно, до земли было очень далеко и было видно, что ветер дует примерно до 100 метровой высоты. Упади я отсюда, точно умру. Так что я дышал ровно и летел. Уже пролетев ураганы с крепостями, я подумал спуститься, на казалось бы, безмятежную землю, как заметил странность. Тут вообще не было гор, только гладкая земля и камни с песком. Тут не было даже растений. Приглядевшись понял, что это не земля, это шквальный ветер подхватывающий пыль и землю и создающий такой внешний вид. Я был мудр, прокачав восприятие. Так бы спустился и помер. Может и выжил бы, но вот взлететь - точно нет.

Около ямы метров за сто начиналась зона спокойствия. Полет занял 35 часов. Приземлившись, долго смеялся и валялся на земле. Было интересно, весело, страшно и... увлекательно.

***

Крылья нельзя было убирать в инвентарь, привязав их к себе начал спускаться в яму.

И снова все повторилось, только теперь, когда пропали фонарики, я сам прыгнул вниз. И тут же использовал скрыт. Отбросил крылья и сел в скрыт метров за тридцать от крыльев. По началу, ничего не происходило, а потом прибежала огромная собака с тремя головами. Огромная - это семь метров в холке и метров двенадцать в длину. Все тело под кожей увито мощной мускулатурой. Одна голова посмотрела на землю, куда я попал упав сюда. И... начала нюхать. Скрыт еще действовать, но убежать я не смогу. Навыка тихой походки у меня нет. А собака опытная, сразу след брать решила.

Адская гончая, Цербер, 350 уровень.

Атакующий тип, половина очков в выносливости, примерно 100 000 очков жизни без применения навыков. Эта мысль у меня промелькнула на секунду. В следующую секунду я уже использовал облик демона. Прыжок с места прямо на шею. Впился руками в шкуру, атакую магией с максимальной скоростью.

10 минут мне потребовалось на то чтобы убить его. Единственное, что пес смог сделать валяться спиной на земле, а я атаковал непрерывно всем что имел. Пес имел полный иммунитет к огню и оглушению. Стрелы мрака сносили здоровье по чуть-чуть, все это время я держался, как мог. Но он смог меня скинуть, последний удар был совокупной мощью одиннадцати булыжников. Я был прав, у пса было огромное сопротивление физическому урону, только вот моя атака это примерно 50 000 урона. Куча камней врезалась в грудь и рассыпалась, а пес упал и не шевелился.

Уф, это было действительно близко. Если бы неожиданная атака не прошла, он бы меня убил. Хотя такой сопротивляемости у него точно как у меня, у него точно нет. С Цербера выпала кожаная мантия и еще куча всякой мелочи. Все забрал и отправился дальше.

Миникарта показывала, что я на третьем круге Ада. Но сейчас тут...лишь дождь, настоящий ливень. Иногда слышался гром или начинался град. Никакой ауры не было, только от града получал урон. Чем дальше продвигался, тем сильней становился запах гниения. Жуткий трупный запах. И тогда я увидел их. Огромные, толстые люди и нелюди. Вот гном наступает на бороду и падает в и теперь не может встать и что то мычит. Они гнили заживо и постоянно стонали. Я привык боли, я привык страданиям, но я

никогда не заставляю страдать других. Я чувствую страдания других людей очень хорошо. Я не испытываю эмоций, но вижу и чувствую их в других людях.

Лишь когда я начал углубляться в центр круга, я начал получать урон от ауры гниения. Это был физический урон, и он не был так, страшен как аура боли страдания в первом кругу ада. Тут большую опасность представляли эти толстяки, вы когда-нибудь видели очень толстого эльфа? А я вот видел, правда, он гнил заживо под дождем, и смотреть на него без боли в груди было сложно.

Я никого не убил на этом уровне. Мне было больно просто смотреть на них. Уже третий день я пробиваюсь через стену сплошного дождя и града, воды уже по пояс и начало холодать. Как бы снег не пошел. Запах гниения такой сильный, что меня могло бы вырвать, но желудок пуст уже почти месяц. А всю еду я выкинул.

На четвертый день я услышал, гром и увидел молнию.

Получен урон: 500 ед. (**Игнорирование**: 0 ед).

1534/2000 е.

Сопротивление электричеству + 0,01%

Игнорирование урона от молний 6 ед/ сек

Я так и пошел дальше, мне нужен больший урон. И чем, дальше я продвигался, тем холоднее становилось. И количество молний уже не поддавалось подсчету. Стоял просто грохот от постоянно бьющих молний.

Получен урон: 1 ед. (Игнорирование: 0 ед).

1531/2000 е.

Сопротивление холоду + 0,01%

Игнорирование урона от холода 6 ед/ сек

Становилось холодно. Теперь град усилился и постоянно бил по голове, а воде плавали снежинки. Что может быть приятней купания в воде? В последний раз я купался с отцом реке у дома. А в реальности, так вообще ни разу. В детдоме только душевые.

Тут можно остаться ненадолго и насладиться неожиданным подарком судьбы. Во-первых, надо прокачать сопротивление для электричества и холода. Во-вторых, прокачать плаванье и задержку дыхания. В-третьих, просто насладиться плаваньем.

За три недели я научился плавать кролем и брассом. Баттерфляй осилить не получилось. Зато научился плавать дельфинчиком - с моей скоростью, силой и ловкостью получалось очень красиво. Я просто выпрыгивал из воды. Набирал воздуха и снова нырял. Фонарики работали даже под водой, так что я прекрасно видел дно. Плавать на спине тоже нравилось, чувствовалось безмятежность и спокойствия...и это когда в

километре от тебя постоянно бьют молнии, а вокруг стоит такой запах гнили что хочется блевать. Однако сейчас я этого уже не чувствовал и не слышал, я просто наслаждался тем что имел.

Получен урон: 35000 ед. (**Игнорирование**: 33811 ед).

1142/2000 е.

Сопротивление электричеству + 0,01%

Игнорирование урона от молний 33 896 ед / сек

Получен урон: 650 ед. (**Игнорирование**: 430 ед).

881/2000 е.

Сопротивление холоду + 0,01%

Игнорирование урона от холода 455 ед/ сек

Вода прекрасный проводник, раньше тело вздрагивало от каждого удара молний, пару раз чуть не утонул. А сейчас спокойно переношу даже такие разряды. Тело ощущает лишь легкий холодок и само вырабатывает достаточно тепла, чтобы было комфортно.

Через неделю я накупался вдоволь, я мог плыть в обычном стиле до трех метров в секунду и задерживать дыхание на 4 минуты 20 секунд. Под водой при полном усилении и облике демона, плывя дельфинчиком, я развивал скорость до 15 метров в секунду. На этом и строился план.

Здесь нет жертв, чтобы увеличить здоровье для прокачки сопротивляемости, так что пришлось увеличить выносливость на максимум и плыть под полосой грозового фронта у самого дна. Вода тут кипела. На дне разряды были не такими сильными, как на поверхности. Все одиннадцать потоков сознания постоянно лечили меня, получалось чаще десяти раз в секунду. И мне это удалось. Только вот совсем не так как я ожидал.

Я на максимальной скорости просто выпрыгнул из потока воды водопада. Тьма ямы поглотило меня вместе с моими криками.

***

И снова Ад и безжизненные поля пепла, туманная пелена с Повелителями и Смертью. Последние несколько переходов меня встречали стражи, вот и еще один. Что можно ожидать звероподобного старика трёхметрового роста, больше похожего на чудовище. Да еще и слепого. Правильно, смерти. Это чудо появилось через целых десять минут после моего появления. "Страж будет преследовать нарушителя до тех пор, пока не

поймает и не заставит душу страдать". Горгульи были так любезны, что рассказали о стражах. Лучше уж убить его сразу.

Зверолюди, Плутос, 400 уровень.

Это не был честный бой... я закидывал его кольями разрыва, потом вампирами, а под конец огромными камнями. Последний колышек сам вбил в его голову. Силы броска не хватало, а вот удар с разбега он не ожидал. Как и я того, что смогу выжить от удара в двадцать пять тысяч. Своей дубинкой он отбросил меня на двадцать шагов, но удар уже был остолблённым, так как кол я вогнать успел.

Получен урон: 25513 ед. (**Игнорирование**: 26700 ед).

2000/2000 е.

Поля пепла - это начало каждого круга Ада. Как только вышел за них увидел странную картину. Люди и нелюди таскали камни, деревья, куски железа, тела других людей. Все что-то несли и все под перегрузом. А как натыкались друг на друга, начинали драться. Тут главное никого не задевать и никто тебя не тронет. А вот чистый ментальный урон от ауры гнева и раздражения, говорит о том, что тут есть крепость и чем ближе я буду подходить, тем сильнее будет становиться урон. То, что мобы условно нейтральные только на руку.

Я не получаю урона, но вот гнев испытываю. С Плутоса выпали два кольца и ожерелье, все параметры закрыты. Колышки я забрал, а тело так и оставил, все равно через час пропадет. Сейчас нужно прокачать сопротивление ментальному урону.

Как только нашел нужный показатель урона, начал искать жертв. Двух дерущихся Расточителей было слышно со скалы, на которой я устроился. Их-то я и использовал, оба 280 уровня. Тяжелый труд на них хорошо повлиял. На время ритуала наш совокупный уровень здоровья был 229 520 единиц. Просто звери с чудовищной выносливостью, что было очень хорошо. Я был рядом с границей резкого увеличения ментального урона. Она была видима так же, как красные волны от кристалла крепости первого уровня Ада. До этого белесого барьера было метров пять и чем ближе подходишь, тем сильнее урон от ауры.

Я снова провел в игре 50 часов, уж больно сильно увлекся артефакторикой и магией крови. Последние два месяца не было места почитать книги и поучиться, а тут благодать, главное лечиться не забывай. Две жертвы уже были, так что крови был предостаточно.

Артефакторика создавала предмет, который влияет на ментальное тело, тем самым давая тому, новые возможности или просто увеличивая характеристики. А ментальное тело, в свою очередь, влияет на физическое тело. Сейчас я использовал кости,

дерево кусочки металлов для создания простейших предметов. А потом наносил руны. По сути, получалась та же артифакторика, только чары накладывались не обычной магией, а ритуальной магией крови.

Сейчас задача была в том, чтобы прокачать профессии кузнеца и плотника до максимума. Это позволит создавать предметы с бонусом +200%, ремесленного навыка у меня нет, так что обойдусь просто высококачественными предметами базовыми бонусами от материала. Свои бонусы я буду создавать куда более эффективным путем. Ритуальная магия строится на основе ритуальных предметов, предметов силы - кристаллов маны, жертвах, травах, частей тел животных итд. В моем случае это даст бонус +200% а еще бонус от прокаченной магии крови.

У мастеров - артефакторов принципы аналогичные, а ритуальная магия использует только кристаллы маны. Мои методы считаются слишком кровожадными и древними.

Мне нужен был нож для резки по кости, пришлось делать в кустарных условиях. Один из колышков лечения был переделан под нож. Получился нож-пилка, а еще его можно также метать. Им тоя и вырезал из костей колечки. Оказывается это очень просто. Когда началось замедление роста, начал вырезать на них руны. Потом были костяные иголки, ножи, ложки, колышки, дверные ручки. А потом кости закончились и были переработаны в костяную муку для ритуала.

С металлом пришлось повозиться. У меня нет возможности делать проволоку для колец и цепей. Пришлось выбивать формочки из камня и заливать туда расплавленный металл. А то что, я мог гнуть пальцами раскаленные болванки металла, считал хорошим бонусом. Весь металл пошел на кольца и проволоку. Все обычные предметы разрушил на материал. Ткань выкинул, а металл использовал. Все ценные предметы с неизвестными характеристиками я носил с собой все время и не трогал их.

Жертвы пришлось убить, а от прокачки ментального сопротивления временно отказаться. Мне нужны были новые материалы для прокачки. Чем я и занимался все два дня.

У этих расточителей, скупцов, ростовщиков и прочих личностей была целая гора материала. Все, что я находил, тащил к себе на каменное плато. Было весело воровать сундуки с камнями и убегать от этих людей. Из сундуков мне нужен был металл, бывший их основой.

Я так увлекся, что не заметил, как прошло 50 часов. Пришлось закапываться в грязь в спешном порядке. Только глаза и нос было видно.

***

Элиза вела наблюдения за Анжи уже почти семь месяцев. Все это время она тоже играла в Хризалиду и смотрела, как играю ее подопечные. Для всех детей эта игра стала открытием, лучом надежды. Дети были счастливы обрести родителей, пусть и игровых, но очень реалистичных. Все проекты до этого, были какими-то картонными по сравнению с Хризалидой. Сразу после завершения бета-теста игрокам-детям было предложено переселиться с родителями в новый игровой мир. Когда ребенок входил в игру, он оказывался в кругу все той же семьи, но в новом мире.

Случай Анжи был исключением, хотя данные по психологическому состоянию говорили, что мальчик, чувствует себя нормально, Элиза в это не верила. Он уже семь месяцев в какой-то локации, где все время вечер, а небо затянуто черными облаками с красными переливами. Сначала лежал, не двигаясь, десять дней, а потом две недели бегал по пепельной пустыне. Элиза прекратила наблюдать. Про то, что мальчик пытался подружиться с обитателями туманной пелены, даже вспоминать было страшно. А как иначе можно понять его желание привлечь внимание, а потом убегал от его обитателей. Больше всего это напоминало Ад. Но вот как он туда попал, неизвестно.

Попытки идти на контакт игнорировались, угрозы лишь усугубляли положение. Даже испытание тишиной прошел на ура, за последние десять занятий ни Элиза, ни Анжи не сказали, ни слова. Он вообще садился и не шевелился, а в игре был жизнерадостен, во всяком случае, в первое время.

Последние шесть месяцев она не наблюдала за мальчиком, только попросила Моро собирать видеозаписи игры. Нужен был перерыв и больше информации для правильного постановки проблемы и метода ее решения. Вот сейчас она и решила посмотреть, чем занимается Анжи.

***

Ушло три недели на то, чтобы прокачать плотника и кузнеца до 250. Еще три недели я качал артефактора до 250. А сегодня, я смогу заняться тем, ради чего я все это затеял. Все ранее созданные материалы были разрушены, только колышки оставил. Мне был нужен металл. Много металла, и очень много колышков.

Самая сильная из доступных мне печатей ритуальной магии

крови требовала 85 жертв - трехуровневая печать. Во внешнем кольце 50 жертвы, на втором 25 и третьем 10. В центре располагался предмет, на который накладывалось заклинание, заклинатель должен держать за предмет, который зачаровывает. Создаваемый предмет становится персональным и в чужих руках не имеет силы. Предмет полностью подстраивается под носителя, становясь его полуживым сателлитом - дополнением. Предмет масштабируется по мере роста уровней владельца, до тех пор, пока не достигает предела используемого материала. После чего разрушается.

По этой причине, был нужен самый ценный материал из имеющегося. Все предметы, которые подсвечивались в инвентаре серебристым цветом, были сделаны из мифрила. Это стало ясно после первого разрушенного кольца. Сорок семь колец, два меча, кольчуга, десять ожерелий - из всего этого я сделал восемь колец и цепочку.

Видеть камни в самих кольцах не хотелось, не хочу выглядеть как девочка. К тому же камни привлекают не нужное внимание. Взял только кровавый малахит и раскрошил его. Сами крошки добавил в раскаленный металл. Камни, почти не выглядывали из металла, а вот сам металл слегка светился холодным белым светом. Если все получится, надо будет использовать перчатки, не хочу светиться. Еще час потратил на заготовку для перчаток из кожаного плаща, выбитого с цербера. Вот теперь я был готов. Печать продержится четыре часа, потом исчезнет, а значит надо искать жертв.

Найдя и разместив все жертвы по внешнему кругу, приступил к остальным. Всех жертв, пришлось прибивать к земле кольями с руной оглушения. Одни колышек продержит оглушение час, четыре колышка, шесть часов. Теперь, было одновременно самое сложно и самое простое в исполнении действие. Надо было постепенно убивать жертв в определенном порядке, постепенно увеличивая прилив энергии к кольцу. Сам ритуал рассчитан минимум на двоих человек. Приходилось одной рукой держать первое кольцо, и постепенно используя магию, убивать жертв. Вся печать пылала кровавым цветом, поднялся гул, и пространство внутри печати окрасилось кровью.

Как только закончилась первая часть ритуала, активировались руны концентрации и астрального переноса. Меня и всех моих жертв должно перенеси на островок спокойствия в астрале. Опасность этой части была в том, что я не знал, что и как тут будет. Буду ли я также силен и выносливы? Но все обошлось. В своем обычном теле, и даже с тем же снаряжением. Убегать от толпы озлобленных мужиков было

сложно. А учитывая их 280 уровень было реально страшно вдвойне. Но совокупный магический урон и колья разрыва, быстро уменьшали количество преследователей. Как только убил последнего, меня выкинуло обратно в реальность.

Принудительный перенос в персональное виртуальное пространство.

Инициатор: Элиза Донован.

Будет произведен через: 10..9...8.....7...3...2...1 секунду

***

- Мисс Элизабет, рекомендую посмотреть, что сейчас делает Анжи Ганет - ИксИн Моро был учтив и всегда говорил Элизе о проблемах у ее подопечных. В играх это бывало редко, но все же бывало.
- А что происходит? У меня сейчас встреча.
- Насколько я могу судить - массовое жертвоприношение. Примерно уровень мастера магии крови.
- Я освобожусь через 10 минут, принудительно вызови его, в виртуальное пространство. Детям запрещено это делать по условиям игрового мира. Сама игра не позволит.

Спустя минуту Моро снова обратился к Элизе.

- Вынужден вас прервать, Элиза. Ситуация резко осложнилась. Согласно ответу ИксИна Хризалиды, нарушения не были зафиксированы, мальчик находится в другом мире, где эти ограничения не действуют. ИксИн отказал, в принудительном переноса на время проведения ритуала.
- Да что у вас там происходит. Ладно, выходу в виртуальное пространство, перемести его сюда, как только ритуал завершится.

Элиза ждала в созданной комнате почти двадцать минут. Анжи перенесся в комнату и буквально сиял от счастья. Он даже с улыбкой посмотрел на Элизу... вот так, выглядит ребенок, принесший в жертву, почти восемьдесят пять разумных существ.

- Ты что вытворяешь, ты зачем людей мучаешь! Додумался до магии крови, да еще и массовое жертвоприношение устроил. Ты думаешь, тебе это с рук сойдет! Да тебе карму порежут, как только поймут что ты маг крови! Ты хоть знаешь, что сейчас происходит! Военное время, а он тут людей пачками под нож пускает! Любой предмет можно проверить на происхождение. Если он имеет отношение к черной магии, то владельца или казнят или отправляют на прииски. И вообще как ты умудрился магию крови использовать, для детей это

запрещено игровой логикой!

На все это высказывание Анжи рассмеялся, через три минуты он уже валялся на полу, а приступ смеха все не проходил.

- Я напишу петицию, дабы тебе запретили использовать магию крови. А куратору скажу, чтобы он ограничил твое свободное время.

***

Это было восхитительно! Я держал в руках кольцо, которое сам создал! Оно шептало, что о желании служить хозяину. Как и говорилось в книгу оно полу разумно. Как только меня выкинуло из астрала, меня вызвали к психологу. Если угрозы правдивы, то у меня мало времени. Но сначала я посмотрю, что я сделал.

Кольцо высшего вампира прислужника.

Безумный, кровавый маг убил десятки людей для создания этого кольца, наделив его сознанием и жаждой крови. Кровавый малахит и мифрил наделили кольцо ужасной силой совладать с которой может только владелец кольца. Любого другого оно просто съест.

Воздействие: Сила +25,

Выносливость +25,

Живучесть + 25.

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца кольца.

Я безумный кровавый маг! А еще псих, садист и мазохист. Именно так подумает Элиза, когда просмотрит, что я делал последние шесть месяцев. Надо торопиться - если петицию одобрят, мне закроют доступ к магии крови и жертвоприношениям. Но какое кольцо я создал!

Как только я надел кольцо, оно впилось в палец до самой кости. Снять его можно только отрубив палец, сказало выскочившее сообщение. При полном усилении оно сливалось с телом. Кольцо симбионт, все-таки! И такие бонусы дает только одно кольцо! Да я весь Ад в жертву принесу ради таких предметов! Конечно, жаль, что у меня нет навыка ремесла, так бы количество бонусов было бы больше.

За пять дней, я убил больше, чем за последние полгода. У меня было восемь одинаковых колец и цепь на шее.

Цепочка-вампир кровавого мага.

Убивая людей сотнями, ради своих алчных экспериментов маг крови создал эту цепочку. Жажда власти и силы была так велика, что впиталась в цепочку.

Воздействие: Интеллект +35,

Мудрость +35,

Дух + 35.

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье

владельца цепочки.

Как только я одел цепочку, она сама обвила в два кольца вокруг, когда и впилась в шею. Про сообщение о том, что снять можно только отрубив голову, как то не хочется думать.

Оказывается способ создания предмета, способ убийства жертв, во время проведения ритуала, направления развития жертв накладывает отпечаток на даваемые бонусы и характеристики. Никаких чар я наложить не мог, я все же не артефактор. А было бы интересно посмотреть на бонусы к сопротивлению урона.

Я стал чудовищем первого уровня! Я и впрямь жажду силы, власть мне неинтересна. Я нашел способ, как резко увеличить свои параметры и как следствие вероятность выживания. Пора заняться перчатками.

Ради опыта использовал мобов только одного типа, один уровень всех жертв был обязательным требованием. Сейчас я искал людей бойцовского вида. Они нашлись довольно далеко от моего рабочего плато. Тут была целая локация бойцов таскающих бревна и камни. В этот раз, я использовал другую ритуальную печать. Жертв не требовалось убивать быстро, они должны были умирать медленно. Варианты с жестокой мучительной смертью я отмел. Я не настолько плох, чтобы убивать подобным образом.

Кожаные перчатки людоеда.

Один безумный маг открыл удивительную особенность. Если съедать части тела еще живой жертвы, то их жизненная сила перейдет к тебе. Мага убили собственные слуги, отравив смертельным ядом одну из его жертв.

Воздействие: Ловкость +45,

Мудрость +12,

Дух + 51.

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца перчаток.

После ритуала перчатки изменили и стали пепельно-белого цвета вместо черного. Кожа перчаток стала мягче, они плотно облегали руки, делая их более женственными и элегантными. В облике демона они также сливали с телом.

Неделю, я как одержимый искал лучников и нашел их. Это было подобие леса, где эльфы таскали деревья, дерущиеся эльфы - зрелище не для слабонервных. Таскание друг друга за волосы, ломание ушей, удары в пах, господи, куда я попал!

Я вспомнил слова отца. Та самая ветка гуляй дерева, за которой меня послал кузнец. Плотника я качал именно для этого. Я сделаю лук для себя, отец будет гордиться мной.

Это будет мой самый большой эксперимент. Самая большая и

самая сложная печать из ритуальной магии и магии крови. Печать уровня гранд-мастера с требованием навыка 550 вместо моих двух сотен. Требовалось почти пять сотен жертв, семиуровневая пентаграмма. Я даже представить себе не могу, как мне убить такую кучу народа в астрале. Но я хочу этого. Я даже готов рискнуть всем, что имею ради этого эксперимента.

Две недели я потратил на подготовку к ритуалу. Почти два дня, я потратил на то, чтобы сделать все согласно книге. Вместо тетивы использовать ус дракона, который достал из кнута суккуба. Смотрелось эффектно, прорастающая ветка с листиками и святящийся ус завязанный бантиками по концам. Жертв, стал таскать по четыре штуки за ходку. Это становилось тяжело морально. Я таскал жертв, для убийства столько раз, что сам начинал задумываться, а нормально ли это?

Сам ритуал прошел быстро, все умерли быстро. Печать собирала, всю энергию душ в одном месте, создавая локальный прорыв в астрал внутри предмета. А вот в самом астрале, было настоящие безумие. С десяток островков спокойствия на моих глазах стянулись в одном месте образов большой островок. Вот на нем то и развернулся бой. Я зря сомневался в своих возможностях. Был момент, когда в меня попало разом с десяток стрел эльфов. Здоровье просело, но уже через 10 секунд восстановилось. Я стал просто жнецом смерти, со столь сильным сопротивлением уроню. Три часа боя и эльфов не стало, а вот из самого астрала полезли самые разные твари, люди и не люди и все были очень сильными. Летающие, ползающие, парящие, даже духи были. Пришлось использовать полное слияние, максимальную скорость бега, колышки разрыва, удары с ускорением, все колья вампиризма. Так продолжалось почти 6 часов. Потом они отступили и отпустили меня.

Как только меня выкинуло из астрала, я схватил лук и кинул в инвентарь. У меня оставалось меньше минуты на то, чтобы спрятаться. Пришел запрос на отключение от капсулы в экстренном режиме.

***

Сегодня пришлось снова приехать в этот детдом. Анжи оказался опасен для себя и окружающих. За эти полгода он сделал столько запретных действий, что не сделал весь детдом вместе взятый. Три недели с момента первого зафиксированного инцидента Элиза просматривала записи игры мальчика. По

большей части мальчик сидел у огня или просто сидел рядом со своими жертвами, в местах, где его никто не видит. Был момент, когда Анжи разговаривал со своими жертвами, и это было ужасно, так как он улыбался и кивал. Последние четыре недели она просмотрела только сегодня и поразилась изменениям. Анжи начал сознательно, целенаправленно искать себе жертв, для жертвоприношений. Был момент затишья, но вчера мальчик начал таскать тела. Это было просто ужасающе, сотри жертв, огромная одиннадцати конечная печать, начерченная его собственной кровью и все тала лежащие с кольями в конечностях. К началу ритуала она не успела и прервать его не могла. Был еще вариант с принудительным отключением от капсулы, но на это нужно согласие его попечителя, куратора Ваалси. К нему то, Элиза и обратилась.

Куратор подключившись к виртуальному пространству начал смотреть прямую трансляцию из капсулы Анжи. При виде мальчика в огромной пентаграмме заваленной кучей тел у куратора, вырвалась сложная многоэтажная конструкция матерных слов, описывающая происхождение Анжи и его умственные способности. Не отключая Ваалси от виртуального пространства, Элиза отправилась в детдом. В аэрокаре удалось посмотреть, что сейчас происходит в игре. Анжи переместился в астрал, что считалось невозможным для ребенка и начал бой с противником. А потом из астрала на него начали нападать монстры, а этого не было ни разу со времен создания игры. К моменту приезда мальчик все еще находился в игре и все еще астрале. Как только бой закончился, началась процедура принудительного отключения. По условиям игры ритуал нельзя прерывать сторонними вызовами или принудительным отключением от игры. Это может навредить мальчику. Анжи вылез из капсулы и уставшими глазами посмотрел на нас. В игре он пробыл 57 часов. Даже для взрослого человека перебор. Вокруг собрались дети, желая посмотреть, как будут ругать мальчика. Ваалси взял слово.

- Анжи Ганет, за многократное нарушение моральной этики поведения в детдоме, тебе будет отказано в доступе к игровой реальности сроком на два месяца. А теперь, иди умойся и поговори с мисс Элизабет.

Мальчик сделал все, как ему было сказано. Но он вообще не слушал, просто принял, как факт что будет наказан. На гневные речи Элизабет отреагировал точно также. Поскольку разговор происходили в столовой, а время не было запланировано, вокруг было полно зрителей. Анжи ел и слушал, как его отчитывают, но ни как реагировал. А потом пошел спать не став дослушивать.

***

Бернард беспокоился. По привычке он начал натирать свой новый посох из кости дракона, который и так уже был отполирован. Беспокойство было вызвано незакрытым заданием, тем самым которое он выдал Саджи в городе Имир. После ритуала мальчика должно было отправить в Ад. А как только он там умрет, то его заданием автоматически будет закрыто, как проваленное. Прошло уже восемь месяцев, но задание не закрыто. А значит, мальчик жив. Хуже обычного врага может быть только враг, который поставил жизненной целью тебя убить. То, что было сделано, было необходимо. У всех других магов участников все получилось. Было инициализировано десять новых богов. Всем удалось уйти после завершения ритуала. Странники свидетелей не оставляют.

Прошло уже полтора тысячелетия, с того момента, как узнали истину о других мирах. Группа богов желавших уйти из этого мира узнала способ от одного из странников. Умереть, будучи богом, возродится в этом мире, и пройти через мир богов к острову свободы. На нем расположено портал.

"За ним вы найдете ответы на все вопросы" - эти слова Идзуми Бернард помнил даже сейчас.

Сначала все смеялись над странниками. Шутили, давая разные задания, постепенно они становились сильнее. Идзуми же был силен настолько, что даже боги не знали его уровень. Он же доказал возможность убить бога. Бернард сам вызвался на этот бой. Боги верят фактам, никто не станет умирать, чтобы проверить правдивость слов странника.

Наблюдатели боя подсчитали, что Издуми одновременно оперировал более чем, четырьмя тысячами потоков сознания бой занял почти день и только потому, что странник решил показать разницу в силе. Бернард пытался продавить щиты Идзуми, использовал астральные атаки на ментальное тело, выжигал воздух и пытался испепелить странника. Идзуми же просто игнорировал такие атаки, он просто дышал магией, в прямом смысле слова. Ему было все равно, даже подводой он спокойно пробыл почти час, просто принимая удары и никак не реагируя.

Другие боги решили покарать наглого странника. Совокупный магический удар создал пустыню и пробил землю на несколько километров вглубь. Жар и магофон был такой силы, что элементали огня раз воплощались, как только рождались.

А потом Издуми убил аватара Бернарда одним ударом. Это было просто безумие. Он снял ограничения на испускаемую силу просто убив все живое на десять километров, магофон кипел от его мощи. Он вытащил из астрала огромный кол, длиной в 130 метров, и метнул его в тело аватара Бернарда. Одновременное убийство физического и ментального тела. Даже сейчас спустя тысячелетия, этот кол создает ауру ментального урона такой силы, что к нему даже боги боятся прикоснуться.

Когда Бернард возродился, он ничего не помнил. Вот он был богом, а сейчас стал человеком. Придя в один из своих храмов, он узнал, что прошел год. Паства перешла к другим богам.

Идзуми как и обещал, дождался возвращения Бернарда.

- Когда приходит время, я прихожу в мир и забираю избранных. Сейчас это ваши странники. Я появился тут, как только он начал подавать надежды. Акаши отказался уходить один, как только он соберет свою группу, мы уйдем из вашего мира. Вы так же можете его покинуть. Отныне ты Бернард, как они, странник. Время первого возрождения один год. После этого, вы будете обладать тем, же возможностями что и странники, а также, сможете задавать задания, делясь свои опытом.

Сейчас пугало то, что этот мальчик может вернуться оттуда, откуда нет возврата. Странники ходили в рейды в Ад, но даже они были вынуждены менять ментальное тело в случае гибели в Аду. Изгнание в Ад считалось высшей мерой наказания. А что будет когда оттуда, кто-то сможет сбежать?

А что если мальчик, сможет отправить в Бернарда в Ад? Это пугало, сильно пугало. Ни один бог, его не видел, а значит мальчик еще там.

Бог не может покинуть пределы мира, к которому он привязан, ради этого и нужно было перерождения в странника. Одно из условий Издуми, было чтобы смерть богов была вызвана новой волной странников из других миров. Смерть должна быть в бою без намеренно проигрыша.

"Слабые не пройдут" - это дало понять, что он не шутит.

И вот пришла новая волна странников. Они были из того же времени и мира, что и предыдущая волна странников. План пришел в действие, и появились новые боги. Именно они и стали надеждой старых богов на перерождение и исход из этого мира.

***

Мерлен Руж работал казначеем в клане золотая рука.

Сегодня они смогли поднять уровень гильдии и отстроить новый этаж в крепости. Подготовка, к надвигающейся войне хлопотное дело. Сплошные расходы. Даже божественное покровительство переставало радовать, становилось все сложнее. За восемь месяцев клан, набрал под свое крыло 20 миллионов игроков. И это при 38-ми миллиардном количестве играющих в Хризалиду. Уже было сформировано два боевых альянса, постоянная прокачка боевого крыла. Созданы торговые союзы для развития ремесленников и поднятия экономики в регионе. В городе смогли поставить стационарный портал.

- Чего голову ломаешь, отдохни, поезди по стране с дочуркой. Ей работе, тебе отдых! - Леон пребывал в теле своего аватара в виде человека.

- Сам знаешь. Пусть качает свою святость одна. Ты кстати группу ей собрал?

- Да собрал. Скоро будут нести слово веры все вместе. До желанной цели все равно далеко, пусть пока так нам помогает. Тысячный уровень это очень большой путь.

После кружки хорошего вина оба продолжили работу. О дивный новый мир, стремлений и открытий. Стать большим, чем просто богом, стало целью всего клана, но знали об этом лишь посвященные.

***

Удивительное дело этот принудительный отдых. Я не испытываю дискомфорта от того, что вынужден простаивать в развитии в игре. Зато я могу решить вопросы своего реального будущего. И опыт использования одиннадцати потоков сознания дал опыт в реальной жизни. Я могу решать задачи быстрее, думать быстрее. Складывать мозаику с огромной скоростью. Если представить мое бывшее сознание в виде образа, я бы назвал себя обычной рыбой, сейчас скорее спрутом или осьминогом. Как будто у разума много рук и ты собираешь картину мира воедино.

На что можно потратить два месяца? Можно изучать закон о защите прав ребенка, сформулированный ООН и утвержденный ими же. Максимальный срок наказания Ваалси не может превышать месяца. Но это я оставил, случай, если мне срочно потребуется подключиться к игре. Нет смысла его злить, делая его своим врагом. Мне нужно изменить правила игры. Ваалси и психолог мне мешают. Оба могут на меня воздействовать, потому что официально, я ребенок. Мне нужно или найти приемных

родителей или сменить детдом на тот, в котором я сам смогу диктовать свои условия.

Решение было очень оригинальным. На одном из спутников Юпитера была колония санаторного типа. Город-государство Арпа. Согласно местным законам, я мог быть признан гражданином с полным набором прав в возрасте двенадцати лет, если прожил в государстве больше трех лет и имею на своем счету достаточно денег для комфортного проживания до совершеннолетия. Девяносто тысяч кредитов, сумма большая, но не смертельно. Я смогу собрать такую сумму, если буду выводить деньги из игры в реал в течении пары лет. А если смогу продать на аукционе предметы из Ада, то сделаю это намного быстрее.

Вопрос с гражданством можно решить переводом в местный детдом. Каких-либо возможностей сделать это, я пока не видел. Можно конечно имитировать расстройство психики и попросить меня туда отправить,... а это мысль! Только оформить надо по-другому и расходы резко возрастут.

Приемных родителей я не рассматривал, случая с Гальбоа мне хватило. Если Элиза рассказала детям о том, что я могу говорить, то и Гальбоа лишился работы. Я не хочу подставлять тех, кто мне дорог. Я ребенок, но как же неприятно... желать силы, становится сильным и все время защищаться, отказываться от ласки, близости с людьми. Я отказываюсь от слабостей, я отказываюсь от своих эмоций. Так я научился молчать, так я обрел разум, сознательность.

Из носа пошла кровь. Надо отдохнуть.

***

И вот я снова в игре. Хризалида встретила меня адским пейзажем и моим новым приобретением.

Астральный лук.

Безумный ритуал, создал локальный разрыв в астрале, навсегда связав с ним лук. Лук сам создает астральные стрелы напитываемые магией.

Воздействие: зависит от типа заклинания и объема влитой в стрелу маны. Максимальный объем заряда равен количеству маны владельца. Владелец получает в виде отката заклинания 10% нанесенного урона.

Требования: вне уровневый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца лука.

Что такое безумие? Это когда ты держишь лук натянутым, вливая всю ману в одну стрелу. Это когда скалу разлетается мелкими камешками, а тебя откидывает на 25 метров ударной волной. И это только светлячок! Когда беру лук в руки, он светится, становясь единым куском света. Аналогичные принципы владения магией используют высшие маги. Для подготовки одного сильного удара самое оно, только вот противник стоять на месте не будет. Отец будет мною гордиться!

- Окно характеристик!

Имя: Саджи.
Уровень: 0.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики
Сила -400
Ловкость - 245
Выносливость -400
Интеллект-235
Мудрость-247
Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики:
Скорость -200
Атлетизм -200
Дух - 286
Живучесть - 400

Вторичные показатели:
физический урон - 200 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 1000 кг (сила х 10/4),

Мана - 2470 (мудрость х 10),
Здоровье (жизнь) - 4000 (выносливость х 10),
Запас сил - 4000 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье - 4000 ед/мин (живучесть х 10)

Восстановление запаса маны - 2860 ед/мин (дух х 10)

Восстановление запаса сил - 2000 ед/мин (атлетизм х 10)

Скорость бега - 21 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 1
Сопротивляемость
Физическому урону - 10,01% (Игнорирование урона: до 45 077 ед/ сек)
Ядам - 1,27% (Игнорирование урона: до 211 ед/ сек)
Ментальному урону - 9,19% (Игнорирование урона: до 29 537 ед/ сек)
Огню - 26,21 % (Игнорирование урона: до 280 515 ед/ сек)
Электричеству - 9,85% (Игнорирование урона: до 42 088 ед/ сек)
Холоду - 2,01 (Игнорирование урона: до 2455 ед/ сек)

Навыки
Кулинария -25
Установка и обезвреживание ловушек - 19
Стрельба из лука -2
Плавание - 250
Задержка дыхания -250
Скрытность -250
Магия жизни -250
Магия духа - 250
Магия пространства -250
Магия земли -250
Магия воды -250
Магия огня -250
Магия воздуха -250
Магия света - 250
Магия тьмы - 250
Медитация - 250
Рукопашный бой - 92
Восприятие - 166
Некромантия - 250
Магия крови - 250
Ритуальная магия - 250
Создание артефактов - 250

Профессии
Травник -2
Рыбак -16
Портной -45

Кузнец -250
Плотник -250

Способности
Глаз импа
Одиннадцать потоков сознания.
Одержимость демоном. Полное слияние.

Дары
Отложенная встреча.

Голос разума мазохиста кричит, надо проверить, сколько я смогу за раз восстановить! Ого, одно малое исцеление 2360, а в десять потоков - почти двадцать четыре тысячи. Жертвы! Мне нужны жертвы! Мы будем качать ментальное сопротивление!

Мне запретили делать массовые жертвоприношения, но вот про малое количество жертв, для ритуала никто ничего не говорил. И нельзя давать им говорить, это я уже понял и разговора с психологом.

Ментальное сопротивление качать одно удовольствие.

Получен урон: 185300 ед. (**Игнорирование**: 29537 ед).

66 757/222 520 ед.

Сопротивление ментальному урону + 0,01%

Игнорирование ментальному урона до 29 845 ед/ сек.

Я больше не трачу время на поддержку заклинаний оглушения для жертв. Опыт с колья показал, что они намного эффективнее. Сейчас я получаю по 22 тысяч урона и исцеляю по 24 тысяч. Время тянется медленно. Не хватает огня! Кажется, у меня еще не прокачана стрельба из лука. Значит, мне есть чем заняться. Буду стрелять лечением, иначе помру от откатов.

А мир вокруг меня начал меняться. Лечение действовало на почву, как на живое существо. Начали прорастать растения, зеленеть трава, появились цветы. За две недели я вырастил целую рощу. Удивительное дело, часть местных, перестала драться и подалась в местный лес. Они в нем просто сидели и отдыхали. Ни кто не дрался, они просто отдыхали. Их становилось все больше и больше. И потом снова начиналась драка за места у деревьев.

Я начал продвигаться к крепости. Круг ада меньше предыдущего, и аура более плотная. Чем ближе к крести тем, сильнее гнев и раздражение. Становилось все сложнее качать сопротивление ментальному урону. Мой порог лечения 176 тысяч единиц, а совокупный объем здоровья в принципе неограничен. Главное не делать массовых жертвоприношений.

Еще две недели я создавал лес и двигался к крепости четверного круга ада. И наконец достиг ее. Только лес меня успокаивал и расслаблял. А вот аура становилась все сильнее и сильнее.

Получен урон: 481100 ед. (**Игнорирование**: 322676 ед).

363 706/522 130 ед.

Сопротивление ментальному урону + 0,01%

Игнорирование ментальному урона до 333 878 ед/ сек.

Я качаюсь на пределе, восстанавливая по 59 тысяч урона. Как жаль, что я не могу увеличить количество восстанавливаемого здоровья. Для этого надо увеличить интеллект, а сделать это мне не дадут. Интересно, а что было бы создай я не лук, а скажем плащ или колечко? Хочется проверить, очень хочется. Но нельзя.

У меня нет свитков, а со всех убитых не выпало ни одного зелья. Но вот сделать их я в принципе могу. Мама рассказывала, что зелье варение - это под направление кулинарии. Вот и проверим, мне все равно нужен отдых, а то эта аура меня замучает насмерть, заодно лес выращу по гуще.

И снова начал стрелять по земле. Отец... мне не хватает тебя. Как ты там? Как мама? Я скучаю.

Сначала был лес, затем я сделал землянку. На что способно заклинание лечения, раскаченное до предела попавшее в благодатную почву? А вот я узнал. Огромные деревья теперь покрывали все в радиусе километра. Наверно друиды начали бы молиться на меня, за то, что я в Аду сумел вырастить лес. У меня не было, колб и я не умел их делать, но было огромное желание качать кулинарию. Думаю, если я начну, есть и готовить местное население, психолог меня по головке не погладит. А не людей здесь нет! Пришлось качаться на отварах из коры и местных травок. Возникла безумная идея, и я решил ее испробовать.

Я сделал озеро. О да, я безумен! Я чуть не умер от откатов заклинаний, даже несмотря на огромный запас здоровья, созданный ритуальной магией.

Первый опыт с горой я хорошо запомнил. Свет почему-то взрывается при большой концентрации в одной точке. Вот этим я и воспользовался для создания котлована. Потом стрелял в котлован магией воды. А потом растопил лед и только после этого я дал воде жизнь. После трех часов стрельбы по воде магией жизни с максимальным зарядом я понял, что я безумен.

В озере появилась рыба! Мама, я смог сварить уху! Астральный лук это читерство! Хотя кто бы еще смог бы им воспользоваться кроме меня.

Это был месяц спокойствия. Я начал качать рыбалку. Хочу когда-нибудь снова порыбачить с отцом. Ад, лес, озеро, рыбалка.

И спокойствие. Все свободное время я учил стрельбу, рыбалку и кулинарию. Лес рос, это было чудом. У меня появились животные, сначала мелкие, потом покрупнее. Мобы заполонили весь лес. Чую из этих скупцов и расточителей получатся новые Адские Эльфы. Их созерцательная натура очень походит на эльфов.

Целый месяц я искал рецепты на увеличение интеллекта. Пробовать приходило на себе, зелья, приправы, ингредиенты. Оказывается собственная кровь, тоже является ингредиентом для зелий. Кора, древесина, корни, листья, плоды, травы, кости, минералы, органы животных, рыбьи кости - все шло в дело. За этот месяц, я нашел закономерность. Сначала перепробовал все ингредиенты и посмотрел, какие эффекты они дают. Потом начал смотреть, какой эффект дают ингредиенты, если их варить все вместе, потом определенный порядок. И тут была еще одна закономерно. К примеру сначала надо варить кости, когда их эффект перенесется в бульонную основу надо добавить следующий ингредиент, обладающий аналогичным эффектом. Но если варить слишком долго, то эффект теряется. У разных материалов разное время готовности, потому важно - время, температура, порядок добавления ингредиентов.

Великое зелье интеллекта.

Мастер зелье варения создал это зелье. Повышает интеллект на 20 единиц на 30 минут.

Воздействие: Интеллект +20

Время: 30 минут.

Хм, маловато. В если выпарить зелье?

Концентрированное зелье интеллекта.

Мастер зелье варения создал это зелье. Повышает интеллект на 50 единиц на 45 минут.

Воздействие: Интеллект +50

Время : 45 минут.

И все-таки не то. Для основы использовал собственную кровь, чтобы не было ограничения по уровню и снижение эффекта. Варить приходится в глиняных горшках. Если просматривать схожие черты используемых ингредиентов получается, что все они воздействуют на работу мозга, в основном стимулируя его работу. Нужен катализатор, чтобы усилить эффект. Для человеческого организма - это соли и баланс солей в организме. Значит, нужны минералы с сильным окислительным процессом.

Пришлось копать землю. Все, что было на ней, я уже использовал. Я разносил горы, ища залежи соли. У одной горы был запах соли, нос теребило от него. Из небольшой щели запах был особенно сильным. Гору я срыл, а потом сделал котлован.

Это были залежи кровавого малахита и лунного кварца. Решил углубиться, может еще что-нибудь найду. Нашел сферический кусочек какой-то соли, не поддающейся идентификации. Для экспериментов хватит.

Я был прав! Все дело в солях. Малахит и кварц крошились в руках и хорошо растворялись в горшке с кровью. Малахит так вообще сразу растаял сам став кровью. А вот соль, растворялась плохо, но какой эффект!

Квинтэссенция зелье интеллекта.

Мастер, сваривший это зелье был гением. Повышает интеллект на 30 единиц навсегда.

Воздействие: Интеллект +30

Время : постоянный эффект.

Жаль, ремесленного навыка нет. Так бы больше мог получить. Развитый навык зелье варения давал бонус +200% к эффекту от создаваемых зелий. А вот соли я такой больше не нашел. Хотя неделю крушил горы. Зато малахит давал нужный эффект усиления, вот на него я и сделал упор.

Высшее зелье интеллекта.

Мастер зелье варения создал это зелье. Повышает интеллект на 100 единиц на 1 час.

Воздействие: Интеллект +100

Время : 1 час.

В мой мешок инвентаря был переполнен, а вот перегруза не было. Я сейчас все время бегал с нагрузкой около 10% от максимума. Много вещей собранных с предыдущих уровней, ушло на прокачку шитья. Три недели и я смог добиться 250 в профессии портного. Теперь надо сшить новый мешок инвентаря. Как же удобно, что его не надо таскать, а спиной. Формально он висит в воздухе у меня спиной, в полной невидимости. При желании его можно снять или сделать видимым.

Пришлось рискнуть и сделать ритуальную печать жертвоприношения. Мне нужен огромный мешок, а создаваемый традиционными способами был слишком мал. Магия крови и ритуальная магия давали желаемый эффект. В этот раз я снова изменил печать, желая узнать, как это повлияет на создаваемый предмет. 108 жертв, в четырех уровневой пентаграмме. В качестве жертв использовал магов.

Пространственный мешок Дирака.

Великий маг-артефактор, решил сделать свою лабораторию прямо у себя в сумке. Маг пропал, а сумка осталась.

Воздействие: 100 ячеек под предметы. Однотипные предметы можно складывать в одно ячейку. Каждая ячейка является безразмерной полкой.

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца мешка.

Что такое неделя наказания по сравнению с этим приобретением. Ничто, ибо я могу таскать тонну, и у меня нет ограничений на стандартную пачку предметов в одной ячейке. Правда, наказание в месяц за следующий проступок я решил не получать. Хотя руки чешутся.

Я задержался на этом кругу Ада. Идет уже 12-й месяц, из которых я 4 с половиной на этом кругу. Два месяца я простаивал, и это очень плохо.

Можно сказать "гнев дает мне силы!" О ДА, ведь я вижу крепость. А гнев, от того, что ментальный урон просто зашкаливает. Тут постоянно идет драка, под ногами одни трупы и вообще не пройти.

Получен урон: 801 100 ед. (**Игнорирование**: 333878 ед).

363 226/780 130 ед.

Сопротивление ментальному урону + 0,01%

Игнорирование ментальному урона до 334 771 ед/ сек.

Сейчас я могу вылечить восемьдесят девять тысяч урона в секунду. И это настоящее безумие, хочется убить их всех, агрессивность слишком велика. Только медитация помогает справиться с порывами гнева. Я знаю, как я отомщу этому кристаллу в крепости. Я его сопру! Снесу остров и заберу себе. Нечего такой роскоши висеть в небе. Он, конечно, не будет давать урон по области, но вот как хранилище маны я его пристрою точно.

Месяц! Это настоящий Ад. Вытерпел я только потому, что желал это камень. И вот я прямо под стенами крепости целюсь в этот кристалл. На всякий случай увеличил количество жертв, добившись здоровья в два миллиона. Выстрел! Остров разносить в щебень, но камень цел. Откатом снесло полтора миллиона здоровья, слишком много силы.

Остров падает, а камень, все еще целый падает на меня. Урон от ауры прекратился. В крепости вообще никого нет. Лети ко мне, моя прелесть! Я по колено ушел в землю и это при облике демона. Пришлось его разбить, на восемь кусков, чтобы затолкать в сумку. А вот крепость оказалась покинута. Не было вообще ничего и никого, просто голые каменные стены.

За крепостью была огромная дыра, именно в нее и надо. Лазить в принципе бесполезно, поэтому просто прыгнул вниз.

Текущая локация: 5-ый круг ада. Стигийские болота. Переправа.

Что можно подумать, увидев, как из пелены мрака вытекает

река. Что можно попить или искупаться? Или может порыбачить? А название Стикс прямо таки говорит - испей из меня! Я попал на небольшой остров, отделенный с одной стороны пеленой мрака, с другой стороны, рекой. Тут был причал для лодки, думаю, страж сюда приплывет сюда на лодке. И он приплыл.

Стегийский разбойник, Флегий, 450 уровень.

Мужик в серой хламиде с огромным веслом. Хорошей новостью было то, что я могу входить в реку. Ментальный урон в 500 тысяч я просто игнорирую, а вот души легко касаясь тела, вызывают щекотку. Река глубокая вот это я и использую.

Когда Флегий был метрах в тридцати от берега, я прыгнул. Прыжки зигзагом я помню хорошо, это был ценный опыт. В облике демона с максимальным усилением я прыгнул на лодочника.

- Плати за проезд.

Это было единственное, что он сказал. Удар был страшен, я бил коленом, а он рукой. Мы оба с кучей брызг влетели в воду. Не знаю, имел ли он такое же сопротивление, но второго шанса у меня не будет. Под водой дельфинчиком подплыл и схватил его за ногу. Под водой я могу продержаться четыре с половиной минутой, на этом и строился расчет. Расчет оправдался, когда на исходе второй минуты он начал захлебываться и брыкаться еще сильней. Он брыкался, пытаясь вырвать, а я каждый раз снова утаскивал его на дно. Мой демонический облик на фоне реки душ смотрелся намного страшней старика лодочника. Я использую возможность, чтобы победить столь сильного врага. И я победил.

С лодочника выпал… проездной.

Проездной билет.

Дает право проезда одной душе, через реку Стикс в лодке Флегия.

Да, он даже в посмертии надо мной издевается. Река для меня бесполезна, поэтому выйдя на берег, вызвал карту. Я пересек Стикс и сейчас находился в стигийских болотах. Этот круг, намного меньше предыдущего, до ямы я доберусь меньше, чем за сутки при максимальной скорости бега.

Я переоценил себя. Бежать через болото, где вместо дна тела и повсюду дерутся люди, было очень сложно. Как только один бой закачивается, начинается следующий. Новые тела поднимаются прямо из болота и бой идет нескончаемо. Аура гнева не причиняла урона. Она не наносила урона, просто было желание их всех убить. Если бы рядом была пелена, я бы сказал что где-то рядом Повелитель Гнева. Я ошибся. Он был повсюду, тьма плавала прямо в воде, и, стоило засмотреться, как Тьма начинала смотреть на тебя кровавыми глазами.

Я не думал и просто бежал. Разбойники постоянно убивали дерущихся, а я мчался вперед большими прыжками. Стиль бега пришлось переделать под бег по болотам. Жаль бегать по воде не могу, подозреваю, что принцип аналогичный телекинезу и тратит энергию каждую секунду.

Чем ближе я приближался к центру круга, тем сильнее затягивало болото. Руки и ноги, застилающие дно, все время мешались. Я постоянно падал, вставал, и снова бежал. Начался дождь, были слышны крики дерущихся, появилась стена тумана. Видимость упала до двух метров. Надо что-то менять.

Мне нужен путь через болото. Такой, чтобы тела больше не мешались, пелена тумана не становилась препятствием. Выстрел малым исцелением создал абсолютно не проходимый лес. Нужно другое решение... и это будет весело. Жутко, очень жутко, но весело.

Я вырастил лес еще больше. Три дня ушло на то, чтобы вырастить лес до нужного мне размера. Мне нужно было большое сухое пространство. И я создал его под корнями одного из деревьев. Я начал заниматься некро-химерологией. Жаль жертвоприношений запретили. Но ведь ни кто не сказал, что мне нельзя заниматься химерологией или некромантией. А эманации смерти - это отличный источник энергии, правда, весьма специфический.

Я был безумен все эти четыре недели. Даже в детдоме столовой, когда я просто ел и улыбался, вызывал легкий ужас у детей. Кажется, мои опыты начинают влиять на меня настоящего. Но ведь как интересно. Создать умертвие, ужасы плоти, костяных гончих, упырей, зомби и прочие порождения некромантий. Что чувствуешь, когда даешь мертвой плоти подобие жизни? Радость, чувство творца. Они не говорили, но я каждого из них чувствовал, ведь подчинение я делал с помощью магии крови. Я смог получить навык химерология только после пятидесяти созданных химер. Я всех уничтожил, вообще всех. От моего алтаря химеролога и так разит магией смерти. Даже аура смерти появилась. Ментальный урон мне не повредит, но вот на психику влиять начинает.

Трехтомник по химералогии был написан кровью с подробными примерами и способами взаимодействия с магией крови. Это будоражило разум. Я совершу нечто ужасающее, выходящее за грань химералогии и некромантии. Ни в некромантии, ни в химералогии не упоминалось об этом прямо, лишь косвенно по незаконченности печатей, можно понять о том, что ритуал возможен. Но вот что получится от такого числа некротической энергии? В случае создания масштабируемых,

персональных предметов по крови владельца требовалось создать печать трехуровневую печать. Внешняя пятиконечная печать давала основную энергию, каждый последующий круг был концентратором энергии и собирался в зачаровываемом предмете. А вот то что, печать можно расшить четверным кругом, я понял только после прочтения химерологии от корки до корки. Мышление в несколько потоков, по привычке собирало недостающие фрагменты в целом. Печать была не законченная и требовала уровень гранд-мастера по химерологии, некромантии и магии крови. Я буду очень сильно рисковать, но я желаю... мой разум искателя зовет меня. Я последую за ним.

Мне требовалось огромное пространство под создание печати таких масштабов. Я снова начал питать энергией, то дерево, под которым разместился. Оно стало просто гигантом и доставало до облаков. В почве было много трупов и воды, поэтому рост никак не замедлился.

Пять больших печатей, размещенных по концам одной пятиконечной звезды. Всего шесть печатей. Неделя ушла на рисование кровью, приходилось перерисовывать, так как кровь через двенадцать часов исчезала. Нужен был точный расчет для печати, такого масштаба, приходилось становиться в центр и прыгать, чтобы охватить всю картину в целом. Но я сделал это! Особенность этого круга да в том, что тела тут не исчезают. Они разлагаются, но на это уходит месяц, это я проверил заранее.

Я долго готовился к этому, очень долго. Два месяца на подготовку и еще неделя на отработку мелочей. Я готов, я выспался и хорошо поел. Начали.

***

Элиза проводила семинар для девочек по половому воспитанию. Девочки из детдомов часто попадают в плохие компании, сейчас важно, чтобы они умели предохраняться и правильно следить за собой. Это был плановый семинар с уже сформировавшейся группой девушек. Они подавали надежды и могли рассчитывать на повышение уровня гражданства после окончания учебы и получения квалификации.

- Мисс Донован, прошу прощенья. Экстренная ситуация, Анжи занимается некромантией. - Моро связался с Элизой напрямую через инфосеть, прямо во время семинара, создав экран в аудитории.
- Что трупы поднимает?

- Я не стал бы вас беспокоить по такой мелочи.

- Тогда в чем проблема? Что опять массовое жертвоприношение - и тут же осеклась - хотя нет, ты бы сразу сказал. Говори уже.

- Анжи создал пентаграмму площадью больше одного квадратного километра. Используется магия крови и некромантия. Результат не предсказуем.

- Но мы ведь запретили жертвоприношение, что он делать собирается делать, да еще и с таким масштабом?

- Результат не предсказуем. Я насчитал 2500 трупов используемых, как источник энергии.

- Господи, он что, целый город вырезал?! Немедленно вызывай его сюда!

- Не могу, ритуал уже начат, мне потребовалось много времени, чтобы сопоставить факты. Размер печати был слишком большой.

- Мммм - Элиза схватилась за голову, словно заболели зубы. - показывай уже.

Мальчик сидел в центре огромной печати, сам весь в крови. Часть печати покрывало его тело. Руки прижаты к браслету на правой руке, сам он, в центре пентаграммы.

Тела рассыпались прахом и уже в виде черного тумана устремлялись к следующей части печати, от круга к кругу собирая всю энергию смерти в центре печати. Энергии было столько, что печать нарисованная кровью начинала выгорать, рассыпаясь в прах. И вот вся энергия разом собралась в центре, впитываясь в часть печати нарисованной прямой на мальчике.

***

Меня выкинуло в астрал. Даже тут, в астрале, слышался гул криков душ. Минута ушла на то, чтобы астрал сжался, формируя огромный остров. Меня с огромной скоростью закинуло на этот остров. Я бы умер, если бы не усиление и мгновенное лечение. Я всем ментальным телом чувствовал, чьи-то гневные взгляды. Это были сущности столь великие, что их взгляд буквально пронизывал меня. Я чувствовал их гнев их презрение.

- Мне плевать на ваше мнение. Я совершу задуманное.

Словно в ответ на мои слова. Трупы начали сыпаться с неба. Это был обстрел телами с огромной скоростью. Я использовал камень, как щит от "стрел" с неба. Даже с моим сопротивлением такие удары могли закончиться смертью. Они и камень дробить

начали, усилив напор. Это были не духи и не зомби, это были одержимые.

Недостаточно просто убить, их надо было сжигать. Я бил, ломал, сжигал. Все одиннадцать потоков делали огонек, собранный в одной точке. Каждый такой выстрел сжигал одно тело в прах, из такого, никто не восстанет.

Как только одержимые закончились, из астрала на остров хлынул поток тварей. Это был Ад, меня били магией, стрелами, копьями, мечами. Меня замораживали, сжигали, давили камнями. Я потерял счет времени, но я никогда, ни перед кем не сдамся. Поток лишь усиливался, надо что-то менять. Самой высокой точкой острова была одинокая скала. Прыжками по 30 метров я побежал к ней. Оказавшись на ней, достал лук и начал отстреливаться. От того сколько я вкладывал заряда в стрелу, астрал начинал вибрировать и плыть. От тех, кто забирался на скалу, я отбивался, от крупных метаемых предметов укорачивался. А стрелы и магия мне урона не наносили.

Я переломил ход боя, они начали отступать. Как только на острове никого не осталось, я снова почуял гневные взгляды, направленные на меня.

- Вы думаете, я стану вас боятся? Что сможете меня убить, только потому, что вам так хочется? Мне все равно кто вы, я получу желаемое.

Ответом мне стало то, что какой-то неведомой силой, весь остров разрезали пополам. Это был меч или что еще. А его владелец прыгал так быстро, что я не успевал его увидеть. Я успел увидеть, только последний момент. Оно неслось прямо на меня и в этот момент меня начало выкидывать из астрала. Это был я же, в облике демона с мечом. Меч светился, я уверен, что это оружие было аналогично моему луку. Я возжелал именно его.

Костяной астральный меч.

Химеролог желал создать меч, который бы полностью отражал саму его суть. Меч связан со своим хозяином душой и телом, и по сути является частью тела своего хозяина.

Воздействие: Позволяет создавать и напитывать костяной меч заклинанием. Прочность создаваемого меча зависит от уровня выносливости владельца. Максимальный заряд равен, количеству маны владельца. Скорость наполнения зависит от параметра духа.

Требования: внеуровневая способность.

Я не получил предмет, я получил способность химерного типа. Значит, в астрале меня пытались убить моим же оружием? Я создал нечто прекрасное, восхитительное, с ужасающей силой! Там на острове это и был мой меч, он это и есть я!

***

Мальчик вышел из астрала спустя 75 часов. В капсуле он пробыл почти 90 часов. Детдомовские коконы на такое не рассчитаны. Как только он вышел из игры, его госпитализировали. Два дня он пробыл в больнице. А вот Элиза спала почти сутки после этого семинара.

После этого инцидента, мальчику пытались дать ограничение на полгода. Однако Анжи скинул на почту целый доклад на тему защиту прав ребенка и максимальный срок наказания для детдомовцев. Ваалси за нарушение правил использования капсулы дал ему еще месяц, так что мальчик получил два месяца наказания и все равно был собой жутко доволен собой, когда ему зачитывали условия наказания.

***

Два месяца наказания провел с пользой, сдав учебный план на три года обучения вперед. Одним из условий признания полноценного гражданина было наличие минимально допустимого образования.

Мне уже семь с половиной лет, прошло четырнадцать месяц с начал игры в Хризалиду, но я все еще помню запах табака от отца, вкус маминой каши. Я немного благодарен Рэйчел и Бернарду за то, что я попал сюда. Элиза была права, за то, что я тут вытворял, мне бы сильно снизили карму в Хризалиде. Я был бы проклят всеми богами, но здесь нет бога, только дьявол. Мои способности сильно расширились, я смог превзойти все допустимые пределы естественного развития. Мои опыты в магии, в навыках, в запретных искусствах… я превзошел все собственные ожидания от этих областей развития. В Хризалиде почти нет мест с постоянным физическим уроном, как в Аду от ауры. Лишь несколько областей, где уровень монстров был далеко за 1000. Я превзошел все свои слабости того мира. Но я потерял самое ценное, что у меня было…моих родителей…друзей.

Как только вошел в игру, решил узнать на практике, что же создал. Рукоять меча вылезла из ладони правой руки, левой рукой пришлось вытаскивать все остальное. Меч без гарды, по сути костяное лезвие с небольшой рукоятью. Его можно просто

напитать маной, тогда он начинает светиться холодным белым светом. По моему желанию, вся энергия, собранная в мече, высвобождается в одном выбросе. Получается подобие ударной волны в форме лезвия. Огонь, тьма, свет - такие виды можно придать испускаемой ударной волне. А вот лечить не получается, хотя это логично, как и принятие материальных форм воды и земли. По сути, тот же лук, только без 10%-го ограничения по откату.

Тот клон, что скакал по острову смог разрубить остров, я смог только корень. Правда, корень был три метра в диаметре. Это какой же у него был уровень? Если бы не позерство и ограниченное время он бы убил меня одним ударом. Или это было предупреждение от тех сущностей? В общем, в астрал мне лучше не лезть, убьют и не заменят.

Мне запретили проводить подобные ритуалы, думаю за то, что я создал костяную гончую, меня не накажут. Семиметровая собака, сделанная по прообразу цербера, легко промчалась по болотам до самой ямы и сиганула туда вместе со мной.

Текущая локация: 6-ый круг ада. Кладбище города Дита. Поля пепла.

Жалко собачку, ее сюда не пустили. Сюда перенесло только меня. Вот теперь картина действительно похожа на Ад. Все горело. Даже земля. Если бы не опыты на первом круге Ада, умер бы в первую же секунду.

Получен урон: 50 000 ед. (**Игнорирование**: 280 515 ед).

22 560/22 560 ед.

И это на полях пепла! Что же у них там в центре? А вот и мой страж. Хм, даже не один. Три фурии, чем то напоминают злую мисс Донован.

Ох, и зря они повернулись ко мне спиной. Я ведь не собираюсь играть честно, простив трех противников 550-го уровня. Я залез в одну из горящих могил, урон огнем, тут был существенно выше, доходило до 150 тысяч. Мне нужно было время на подготовку выстрела из лука и одна секунда на выстрел. Несмотря на максимальный для меня заряд, убил только одну. Две оставшиеся фурии получили оглушение, и я добил их уже простыми заклинаниями. Второй выстрел из лука я бы не смог просчитать в боевых условиях. А умирать из-за глупости очень не хочется. Выпали два кольца и серьги.

А местный круг Ада сильно отличался от всего, что было до этого. Здесь грешники непрерывно страдали от огня. Они появлялись прямо в могилах, и в них же сгорали и снова возрождались.

Сопротивлению огню было сложно качать. Местные фурии имели 400 уровень, приходило по одной собирать жертв, для ритуала совмещенного здоровья. Чем дальше я шел, тем ближе становились стены города Дита. Они стояли в самом центре круга, и жар около них был все сильнее и сильнее. Приходилось использовать только демонов, местные грешники и так слишком часто умирали. Опыт великое дело, я смог прокачать сопротивление огню и дойти до ямы всего за две недели. Жар в 500 тысяч становился привычным, но дышать все равно тяжело. Яма располагалась прямо перед стеной.

А дальше пошла веселуха! Упал прямо в бассейн с раскаленной кровью, ничего не видно. А как всплываешь, в тебя стреляют кентавры. Это они зря! Прыжок дельфинчиком из воды - и я у кентавра. Такой прыти от грешников никто не ждал, а заряженного меча и подавно. Первого убил одним ударом заряженного меча, кинул в третьего колышки разрыва, а сам столкнул второго в бассейн, третьего постигла та же участь. А потом забил их луком, как они сами пытались сделать со мной. С кентавров лутом были лук и стрелы.

А потом я глянул в мини-карту.

Текущая локация: 7-ый круг ада. Первый пояс. Флегетон. Рвы раскаленной крови.

Ой, как не хорошо. Тут, что на каждом ярусе по стражу, а то и три. Ну да ладно, пора принять ванну! Ванну крови!

В далеком средневековом прошлом, еще на Земле, была графиня, принимавшая ванны с кровью. Думаю, она где-то тут. А что, весьма расслабляет, если есть сопротивление в 550 тысяч к любому термальному урону. Густая, теплая... водичка. Меня чуть не сморило от удовольствия. А к крикам я уже так привык, так что не стал на них обращать внимание.

Выход на следующий пояс был где? Правильно в огромном бассейне с кровью, я бы даже сказал, озере с кровью. Только вместо дна - яма на следующий ярус.

Текущая локация: 7-ый круг ада. Второй пояс. Лес самоубийц. Роща.

Думал, что снова попаду в город, а оказался в лесу, где деревья растут, прямо из тел, еще живых грешников. По лесу, горящие собаки гоняют других грешников. А на деревьях гарпии и как-то неправильно на меня смотрят. Убитых я не считал, остановился только тогда, когда на меня перестали нападать. Гарпии были слабы, как противники, но ловчее других противников. А вот от оглушения в воздухе это не спасало. Был

момент, когда начался "дождь" из гарпий. Убивать оглушенного противника было просто, а подарки в виде молний я принимал с удовольствием. Все таки уже четыре месяца не испытывал этого чувства. Интересные тут деревья... с лицами. Интересно, они с гуляй-деревом не родственники? Ради опыта выстрелил из лука стрелой малого исцеления. Я оборвал мученья мужика под деревом. А вот само дерево начало идти на меня. Сжигать не стал, разрубил пополам и наломал веток. Будет подарок отцу за ветку гуляй-дерева. Собрал плоды и решил отомстить злым гарпиям за их коварное нападение. В соседней роще, как раз нашлось пару десятков злобных тварей. Оглушить положить семечко, выстрелить стрелой исцеления. Ого, а дерево принимает лицо жертвы и ее гримасу.

Первое правило любого круга ада? Всегда иди в центр круга ада!

Текущая локация: 7-ый круг ада. Третий пояс. Горючие пески.

Пустыня.

Второй раз за круг встречаю термальный урон. Я оказался в пустыне, повсюду бегали горящие грешники, а с неба лил огненный дождь. Я горю, но дискомфорта не испытываю. Урон для меня минимальный, вот если бы это была лава, тогда другое дело. А какой-то огненный дождь мне теперь не страшен. Чем ближе я подходил к центру кругу ада, тем сильнее был дождь, потом был настоящий ливень. А под конец дождь стал синим на фоне кровавых всполохов в небе... красиво!!!

И вот она яма на следующий круг ада!

Текущая локация: 8-ый круг ада. Первый пояс. Бесконечный переход.

Тропа боли.

Весь восьмой круг ада был откровенно скучен после, того что я вытворял с химералогией и некромантией. Единственное, что запомнилось, это страж Герион. Этот бой затянулся на целый день. Единственный недостаток этой машины смерти была его медлительность и девятиметровый рост. В ближнем бою это чудо семисотого уровня было невозможно убить. Он был шестируким и шестиногим. Три щита и три копья, приходилось убегать и расстреливать его из лука. Он умер, только потому, что я смог разрушить один его щит. Два других выпали с него лутом. Я думал что умру, когда впервые увидел его. Сначала за статую принял, а он как махнет копьем. И ведь попал, я в облике демона заблокировал его удар, снизив урон.

На 10 поясе пришлось задержаться на две недели. Тут вешалось столько болезней, что и не перечесть. Одновременно

урон физическому и ментальному телу по 75 тысяч и это у самой пелены. Ярусы становились такими маленькими, что другой конец я мой увидеть уже через 6 часов бега. Ярус заканчивался пеленой, очень густым воздухом, от которого разило болезнями, смрадом, разложением. Если бы не стражники, я бы тут надолго задержался. Впервые увидел классических чертей с вилами. С большим трудом удалось "уговорить" парочку чертей объединить наше здоровье, для прокачки моего сопротивления. Их 600 уровень был для меня почти непреодолимой преградой, которую пришлось обходить магией кровью и печатями и с грешниками. По сути один ритуал был нужен для другого. Самих чертей пришлось просто утыкать кольями оглушения, иначе время оглушения было слишком маленьким. Все две недели я сидел в этой пелене и качал сопротивление ментальному и физическому урону до 1 100 000 тысяч. Хорошо хоть яда тут нет, а то умер бы и не замел. И вновь яма!

Джеронимо!

Текущая локация: 9-ый круг ада. Озеро Коцит.

Побережье.

Я вспомнил Смерть! Именно она производила такой эффект силы. Он стоял в самом центре озера, я его чувствовал, всем своим естеством, я чувствовал его силу и как он на меня смотрим. Нас разделяло, порядка десяти километров, но я четко знал, где он стоит, и что его взор обращен ко мне.

Это был человек - легкий тряпичный костюм с короткими рукавами и короткие шорты в тон жилетке. Он ощущается, как абсолютный враг, приближение к которому, просто убьет меня. Ауры не было, он был воплощением силы. Воздух дрожал вокруг него, даже снег летел прочь, от него.

Меня подхватила сила и понесла к нему. Я видел ямы между нами, видел титанов от пятидесяти до ста метров высотой с 900-ым уровнем. Они лишь провожали меня равнодушным взглядом, словно я уже покойник, и продолжали идти по лицам, вмерзшим в лед. И вот я оказался около него.

Я не видел ника, что для моба необычно. Теперь он не излучал силы, а просто стоял и смотрел на меня. Снег начал падать на нас обоих.

- Поздравляю Саджи, испытание пройдено. Ты можешь вернуться, в свой мир. Ты не сможешь унести от сюда, ничего, что смог добыть. Все, что связанно с твои телом, будет возвращено к первоначальному значению на момент попадания в Ад.

- ... - я думал, я умру. Все чего я достиг, пройдя этот путь пропадет. Одного желания - этого сделать хватит, чтобы меня убило вместе со всем моим сопротивлением. Одной мысли и

просто снять ограничение на выпускаемую силу и сама моя сущность перестанет существовать.

- Прощай. - и поток света начал растворять мое тело.

***

Человек, стоявший посреди озера, улыбнулся, и повернулся к глыбе льда справа от себя. Волевые черты лица, мускулистое тело, хорошая одежда, плавные передвижения.

- Хватит прятаться. Иди сюда и садись. - Одним движением он создал две скамейки и стол с едой.

Иллюзия льда пропала и три человека стоящие в ней, слились воедино. Уже подходя к скамейке, он завершил слияние тел.

- Почему ты не дал мне с ним поговорить? Ведь это мое право! Зачем тащить его сквозь ярусы прямо сюда.

- А если бы он убил титанов?

- Как убил у него же первый уровень? Они же с богами силами тягаться могут! Это тут у них тут 900 уровень, попади они в мир людей, будет 9000-ый.

- Сэт, ну как тебя, вообще отправили? Ты вообще не следил за испытанием!

- Я четко выполнял свои обязанности, мучая грешников во льду, самых заядлых, разумеется. А что не так?

- Да, так мелочи! – мужчина, не скрывая эмоций, начал загибать пальца на руке, лицо исказила гримаса гнева-

- В первом испытании он спрятался от стража, потом сама Смерть обратила на него внимания. Он сам того не подозревая нашел ее метальный колышек, это к вопросу о том, как он мог убить титанов. И заметь это не единственный способ, который он мог использовать, не смотря на свой первый уровень в этом мире. Ауры силы он смог подавлять, постепенно увеличивая сопротивление. Стража он потом нашел и пытал сорок шесть часов, вместе с его помощниками.

- Как так? Они же сильнее.

- Он их парализовал и прибил к земле. - мужчина загнул один палец.

- Ну и дети пошли.

- Ты все мозги растерял со своим наказанием? Это только начало. Представителя похоти он убил, а потом перелетел через поля силы.

- Он что из летающих рас? Что-то мне таких душ не

попадалось пока. Вроде как, не открыты в их мире.

- Он крылья сделал - дождавшись реакции, мужчина продолжил - и полетел...во всей зоне испытаний не было, ни одного летающего представителя. Ведь в полях силы никто не летает, вот он и долетел.

- Мог бы и щиты использовать, проще бы было.

- У них в мире детям запрещено использовать такие техники силы. Это только полгода назад исправили и то с некоторыми условиями.

- Ну, да ладно. А что дальше то было?

- Это два - мужчина зажал еще один палец. - Цербера он встретил сразу, запрыгнул на шею и начал медленного его убивать. Пес сообразил и сбросил его. Мальчик ответил тем, что убил его, одним совокупным ударом создав одиннадцати зарядов. Псу смяло грудную клетку.

- И откуда у испытуемого первого уровня такие познания и навыки в использовании силы?

- Дурья твоя башка, это испытание создано для развития умственных способностей участников. Плата за испытание уничтожение души, награда - развитие умственных способностей. Ты вообще ничего делал? Ты инструкции офицера приписанного к данному этажу испытаний читал? Вижу что нет, иначе знал был.

- Успокойся, успокойся - Сэт успокаивал товарища - пса возродим он не офицер, чего злиться.

- Ооо, ты прав это только мелочи, зачем сейчас ругаться. Он потом месяц плавал по зоне испытаний, резвясь там, где обычно люди гниют заживо. Спустился вниз и снова убил стража. Убил так, как обычно убивает сам страж своих жертв. Он его забил до смерти, предварительно утыкав колышками все тело. Затем использовал грешные души для создания полу разумных предметов. Финалом стало, то, что он создал активируемое оружие с такой силой, что мог уничтожить всю зону испытаний, будь он сильнее. Хранитель обратил внимание на это и через астрал намекнул парню, что нечего делать того, что тебе не положено. Парень якобы понял намек и больше ничего не стал делать. Два месяца не появлялся, а потом вырасти лес, который ты не заметил. Потом сбил кристалл силы, и ты снова это не заметил. А потом просто пошел на следующее испытание. Меня после этого вызвали, сказав, что возможно появился первый кандидат. Вот скажи мне, кто должен был следить за правильностью прохождения испытания?

- Я?

- Ты! Если бы не ты, я бы дальше сейчас отдыхал. А так пришлось к вам добирать четыре месяца. И это при условии, что

еще 9 лет положенного отдыха. Он кстати лодочника утопил в Стиксе, а на болотах снова создал активируемое оружие. Он даже не понял, всю мощь своего создания. Хранитель вмешался в испытание, пока создавал аватара для вразумительных бесед, парень, почуяв, что-то неладное просто послал Хранителя подальше. В этот момент я и прибыл. С большим трудом удалось договориться, чтобы участника не убивали. Взамен я должен был конфисковать оружие, до того момента, как оно не станет нарушением мирового баланса их мира. А потом, он снова пропал, на два месяца. Хранитель успокоился, и мы пришли к соглашению о временном изъятии его оружия.

- Мда, он случаем не выходец из мастерской? Уж больно странный выбор развития для его мира?

- Нет, это я уже проверил. А вот как ты умудрился проморгать, две с половиной тысячи потерянных душ, мне интересно?

- Был занят философским разговором с одной душой.

- Ммммммм - мужчина испытывал муки от глупости своего собеседника - он топил стражей в крови, а потом сам расстреливал их из лука. А ты так привык к спокойствию, что ничего не заметил. Все остальные испытания он проходил, используя активируемое оружие.

- А потом, ты сам его встретил, чтобы он меня ненароком не убил, так? И по быстрому отправил его обратно, изъяв все материальные предметы, добытые в зонах испытаний.

- Да.

- Спасибо, а что Хранитель?

- Отпустил. Мальчик прошел испытание, в наказание за нарушение у него изъяли все что, он добыл и создал в зонах испытаний. Даже тело вернули в прежнее состояние. Награду он и так получил.

- Кажется, этот мир пришел в движение, Идзуми. - Сэт расслабился и посмотрел на небо откуда валил снег.

- Да, а тебе пора завязывать со своей халатностью, Люций. Директор не стал вмешивать в испытание, когда мальчик нашел его колышек, а ты мог умереть. И директор об этом прекрасно знал. Это намек, ты все понял?

- Да.

- Тогда не прощаюсь. Думаю, мы еще сведемся.

Идзуми встал и растаял в потоке света, ударившим с неба. Люцифер допил свой бокал и направился к директору. В этом мире, есть поговорка - Смерть не любит ждать.

Конец первой части.

Часть вторая.

Прелюдия к войне.

Тиамад ходил по кабинету в ожидании. Сегодня первый потенциальный избранный завершит испытание. При своем, почти пятиметровом росте и плохо сдерживаемой силе вызывавшем эффект размазанности в пространстве он был весьма грациозен и при ходьбе казалось, что он парит над землей. Аура силы приобретала черный оттенок придавая своему владельцу ужасающий вид, все сидели его как человека в черном балахоне. Его боялись, даже подчиненные, не говоря уже об обычных людях. Боги теряли силы и чувствовали слабость от одного его приближения. Обычные люди просто умирали или впадали в панический ужас. Лишь несколько раз в этом мире, он использовал свое оружие, косу, но даже этого хватило на то, чтобы навсегда изменить ланшафт нескольких континентов. Было лишь четверо человек, которые могли потягаться с ним силой. Трое уже ушли и сегодня прибудет Идзуми, второй по силе в этом мире. Но волнение было вызвано отнюдь не предвкушением поединка.

Полтора года назад Тиамад отдыхая, охотился в пелене. Один метательный колышек вылетел из-за пелены и упал на границе с зоной испытания. Его подобрал испытуемые проходивший испытание. Добровольно отдать колышек он отказался, а сам Тиамад не стал входить в зону испытаний, дабы не нарушать ход испытания и не убить испытуемого излучаемой силой. Единственное, что Тиамад сделал, это дал мальчику право в случае смерти в зоне испытаний перенести его дух в Серые Земли. Тут бы он и забрал колышек.

Сейчас мальчик достиг территории Сэта и если испытуемый случайно использует колышек на нем, то Сэт может и умереть. Досадная оплошность руководителя, может стоить подчиненному офицеру жизни. Хранителя забавляли эти волнения "безупречный, педантичный Тиамад совершил ошибку". Но сейчас даже Хранитель хотел наказать мальца за множественные нарушения.

Идзуми вошел в кабине и сразу сказал, то, что Тиамад хотел услышать.

- Сэт жив, я прервал испытание, как потенциально опасное. Хранитель дал мне на это право.

- Уфф - Тиамад сел в кресло и развернулся к окну, за

которым был океан. Мгновенно рядом с ним материализовал второе кресло, в которое сел Идзуми. - никого не убили?

- Нет, как только испытуемый оказался в зоне испытания, я перетащил его к себе. Все титаны целы, стражи других этажей уже восстановлены. - Идзуми посмотрел на вид подводного мира за окном. - А ты все в том же кабинете на дне океана.

- Это единственное место в этом мире, где я могу не сдерживать свою силу, да и ты единственный человек, способный спокойно находится рядом со мной и видеть мое истинное обличие, а не тот черный балахон, что видят остальные. Так что с испытуемым?

- Ооо, Хранитель чуть не убил его. Этот малец использовал противников для создания активируемого оружия. По условиям этого мира он не может развиваться выше естественного порога до совершеннолетия или разрешения родителей. Это уже исправили с допущением, но сам факт того, что он мог быть сильнее с каждым пройденным этажом начинает пугать. Он смог развить свое сопротивление силе настолько, что смог свободно перемещался по финальной части восьмой зоны испытаний. Представляешь, что было бы, используй он, активируемое оружие на максимум?

- Да, уж представляю. Я смотрел его бой в астрале. Хранитель так взбесился на дерзость и нарушения, что разнес остров и призвал испытуемых из других миров. А малец начал расстреливать всех из лука. Потом другие испытуемые отступили, им просто нечего было противопоставить мальчику. Хранитель взбесился от такой наглости и выпустил против него одного офицера с его же собственным оружием. Если бы ты не вмешался, у нас бы пропал первый потенциальный избранный.

- Теперь проблема решена. Оружие изъято до момента, как в мире не будет создано еще десять аналогичных предметов или сам мальчик не перейдет в мир более высокого порядка. Наиболее вероятно второе, людей способных создать подобное оружие в мире, сейчас нет. К тому же боги обязаны следить за своей паствой.

Кофеварка пискнула, и Тиамад разлил кофе по кружкам. Прошло полторы тысячи циклов, но привычки в еде и напитках остались те же.

- Как местные отнеслись к такому вмешательству? Акаши смог реализовать свою задумку? - Тиамад хоть и отвечал за этот мир, но судьба ушедших его мало интересовала.

- О да! Он создал свое государство, Лунар. Вся его команда и те, кто ушел за перекресток миров сейчас живут

обособленно на одном планетном спутнике их родной планеты. Сейчас Лунар, продает доступ в этот мир, говоря, что они разработчики. А ведь, по сути, они локализаторы, хотя многие из дошедших до перекрестка так поступают.

- После первого контакта, от них мало чего ожидали. А он превзошёл все ожидания.

- Не переживай, Тиамад. Ты ведь думаешь, что мы поступили самым зверским образом отобрав у мальчика собранные силы и оружие. - горячий кофе и печеньки, и Идзуми становился очень болтливым, и Тиамад это прекрасно знал. Он уже соскучился по этому болтуну.

- Да.

- Весь этот искусственный этаж, был создан для развития интеллектуальных способностей избранных. В случае прохождения всех зон испытаний, избранный может выйти, получив развитые навыки и способности, относящиеся к умственным способностям. В случае смерти в зоне испытаний, избранный, теряет все что имеет и вынужден создавать нового персонажа. Предполагалось, что на испытания будет приходить слаженная группа и продвигаться все дальше и дальше. Никто не рассчитывал, что появится избранный способный в одиночку проходить испытания, выработать сопротивления и тем более делать это, почти полтора местных года. Все группы, да и избранный не обладали таким терпением и умом, как этот. Мы оставили самое ценное, для того, кто не может поднимать уровень силы. Умения, разум и опыт.

- Но ведь, это активируемое оружие! Ты сам то, помнишь сколько раз за всю историю к нам на испытание приходили с активируемым оружием?

- Помню. Но ты его сильно недооцениваешь. Очень сильно. Он исключение из правил. Если я прав, он сможет получить много больше того, что потерял. К тому, же мы ему кое-что оставили.

***

Легкий морской бриз, сильно отросшие волосы развевались на ветру. Мое тело, состаренное на полтора года. Я стал мускулистее и рельефней, немного подрос, несколько седых прядей на темени. Руки стали очень сильными. В инвентаре только мой мешок с книгами, все кольца и оружие забрали. Но я жив! И я почти дома! Отец, мама, дом... я скоро буду дома!

Карта показывала, что я на другом конце планеты. А если учитывать, что размер планеты в трое, больше земли, то плыть мне месяц и это при моей то скорости! Перспективы быть съеденном в океане ужаса мне очень не нравилась. А именно, так он и назывался, Океан Ужаса.

Получено достижение: Убийца титанов. Первый ранг.

Убить противника на 50 уровней выше собственного.

Награда: +5 ко всем характеристикам.

.....

Получено достижение: Убийца титанов. Четырнадцатый ранг.

Убить противника на 700 уровней выше собственного.

Награда: +5 ко всем характеристикам.

Получено достижение: Переплывший реку Стикс.

Любой переплывший Стикс - герой. Река дарует смельчакам соответствующие способности.

Награда: Способность "Свой человек" - Все виды духов принимают вас за своего.

Получено достижение: Гений.

Вы превзошли все мыслимые пределы самосовершенствования, более чем в два раза!

Награда: Доступ к испытанию в ряды Охотников.

Испытание будет проводиться через 8 месяцев и 15 дней в городе Зирда.

Придите в таверну "Три ходки в соло" и закажите у бармена три порции "Корягских мидий"

Получено умение: Усилением тела

Умение позволяет усиливать часть тела с помощью дополнительной стимуляции магией нервных окончаний. При использовании расходуется мана и здоровье из-за перенапряжения тела.

Усилением тела +1

Эффект от усиления тела +1%

Ну надо же. Только когда вышел дали достижение. Хотя логика есть, дьявол говорил об испытании. Значит, все достижения присуждаются только после его прохождения.

- Наивные чукотские дети! Они думают, что забрав у меня все собранное, смогут остановить мое развитие? Окно характеристик!

Имя: Саджи.
Уровень: 0.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики
Сила -90
Ловкость - 90
Выносливость -90
Интеллект-90
Мудрость-90
Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики
Скорость -90
Атлетизм -90
Дух - 90
Живучесть - 90

Вторичные показатели:
физический урон - 45 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 225 кг (сила х 10/4),

Мана - 900 (мудрость х 10),
Здоровье (жизнь) - 900 (выносливость х 10),
Запас сил - 900 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье -900 ед/мин (живучесть х 10)
Восстановление запаса маны -900ед/мин (дух х 10)
Восстановление запаса сил -900 ед/мин (атлетизм х 10)
Скорость бега - 10 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 1
Сопротивляемость
Физическому урону - 1,72% (Игнорирование урона: до 421 ед/ сек)
Ядам - 1,27% (Игнорирование урона: до 211 ед/ сек)

Навыки
Кулинария -250
Установка и обезвреживание ловушек - 19

Стрельба из лука -250
Плавание - 250
Задержка дыхания -250
Скрытность -250
Магия жизни -250
Магия духа - 250
Магия пространства -250
Магия земли -250
Магия воды -250
Магия огня -250
Магия воздуха -250
Магия света - 250
Магия тьмы - 250
Медитация - 250
Рукопашный бой - 92
Восприятие - 166
Некромантия - 250
Химерология -250
Магия крови - 250
Ритуальная магия - 250
Создание артефактов - 250
Усиление тела -1

Профессии
Травник -250
Рыбак -250
Портной -250
Кузнец -250
Плотник -250

Способности
Глаз импа
Одиннадцать потоков сознания.
Свой человек

Дары

Отложенная встреча.

За убийцу титанов дали прибавку плюс семьдесят ко всем характеристикам. Глажу себя по голове. Достижение гений я заслужил! А вот испытание на охотника очень интригует. Если это класс и у меня есть возможность получить его досрочно, то это очень хорошо. Если фракция с ограниченным доступом, то

еще лучше.

Забрали способность демонического усиления, но дали умение с откатом за использование.

Надо будет качать сопротивление, но нужен другой способ, адаптированный для этого мира. А еще надо будет найти способ создать себе артефакты. Потребуется минимум одна жертва, желательно не верующая в основной местный пантеон. Огромное количество энергии и подходящее место, как можно дальше от храмов богов. Мне нужны жертвы и чем сильнее они будут, тем лучше. Никто не сказал, что мне нужны разумные для создания оружия, и формально я не нарушу, ни каких требований Элизы.

Текущая локация: Остров Херон.

Пляж.

Седовласый старик в хламиде указывает на меня пальцем и что-то говорит.

- Герну пири! А рген ту мото.
- Я вас не понимаю.
- Бере?

Область знания: Хааронский язык + 0,001%

Чем больше вы слышите и повторяете неизвестные вам языки, тем быстрее вы их выучите.

- Бере? - я повторил услышанное.

Через 30 минут мы уже начали понимать, друг друга. Я был гол, и это считалось неприличным. За одну серебряную монету мне дали подобие шорт и рубахи.

Деревенские детские шорты .

Шорты из простого хлопка. Последний писк моды бедняков.

Прочность: 77/100

Деревенские детские рубаха.

Поношенная детская рубашка.

Прочность: 81/100

Старика звали Ромул, он местный житель и любит прогуливаться по утрам по пляжу, так он на меня и наткнулся. Мой голый вид считается не приличным, даже по деревенским меркам. После расспросов о том, откуда я и как тут очутился, я узнал, что я на рыбацком острове. Корабль до континента приплывает раз в два месяца, до следующего корабля еще сорок дней. Таверн или постоялых дворов тут нет. Вот тут мне и дали разъяснение о том, как я могу найти жилье на это время.

- Обучись профессиям и устройся подмастерьем на верфь или к кузнецу местному. Он кстати на знахарке нашей женат, может и ей помощь понадобится.
- Спасибо за совет, пожалуй, начну с верфи.

Ромул пошел дальше по пляжу, а я направился в сторону деревни. Даже отсюда было слышно, как ведутся работы в доках.

Сама деревня располагалась у подножья горы и протянулась до самого океана. Деревянные и глиняные постройки по один два этажа, верфь и порт с десятью причалами из бревен.

А вот у верфи меня обломали. Местный бригадир был очень умным мужиком.

- Саджи, у тебя сил и навыков больше, чем у любого в бригаде. Не говоря уже о том, что ты ребенок. Ты добился в свои годы больше, чем они за всю жизнь. Я не могу тебя взять подмастерьем. Если бы ты не говорил, о своих навыках я бы еще подумал.
- Понятно - может и зря все рассказал, но он прав. Они будут сравнивать меня с собой и это вызовет сильный дискомфорт. - тогда пойду к кузнецу. Извините за беспокойство.

Бригадир, услышав это задумался.

- Если идешь к кузнецу, окажи мне услугу. У меня все времени не хватает, забрать у кузнеца гвозди. Принеси мне их. Взамен я дам тебе то, что будет полезно для такого, мальца, как ты.

Получено задание: Забрать гвозди у кузнеца

Описание: Бригадир Карис просит вас забрать заказ на гвозди у кузнеца.

Награда: вариативно.

Отказ от выполнения: ухудшение отношений с Карисом.

- Хорошо, я выполню ваше задание.

Вы приняли задание: Забрать гвозди у кузнеца.

- Только вот, где он живет то?
- Карту свою дай. Я нарисую. - прямо на мох глазах он нарисовал весь остров и территорию вокруг него. - У меня основной навык картограф. А бригадир это просто работа. Рисовать, карты у меня теперь хобби, раньше матерым картографом был.

Карта была детальной, с домиками, дорогами и приписками. Он даже карту течений нанес. Это же какой у него навык, что нарисовать настолько детально.

До самого полудня, я рыбачил на пирсе. Запах дерева, воды, удочка в руках и солнечные лучи, играющие на волнах. Я был счастлив. Пусть я и не в большом мире, но я счастлив. Тут есть люди, вкусная еда, навыки, профессии. Я не жалею о потерях, я следую дальше. У меня все еще есть нечто большее, чем просто навыки и характеристики. У меня есть семья, отец, мама.

Днем начали причаливать лодки, ушедшие на утреннюю ловлю рыбы. Еще пару часов рыбачил и тихо учил хааронский

язык, подслушивая рыбаков, пока они разгружали лодки. Время у меня еще есть. И на задание и до испытания охотников. Всю обычную рыбу я отпускал, брал от хорошего качества и выше. Всё-таки, профессия рыбака, прокачанная в двести пятьдесят единиц, позволяла поймать любую крупную рыбу. Даже хищников вытаскивал.

Весь день сидел на пирсе и рыбачил, а сейчас захотелось искупаться в океане. Снял одежду и нырнул в воду, несмотря на вечер, дно мог рассмотреть прекрасно. Мои фонарики работали и под водой, а задержка дыхания на четыре минуты давала время, чтобы насобирать крабов со дна.

Увлекся настолько, что чуть не утонул. Плавать дельфинчиком очень приятно, потоки воды ласкают все тело, и чувствуется напряжение всех мускул, при этом ощущение невесомости. Солнце уже садилось, а мне хотелось еще поплавать и посмотреть на коралловое дно океана. Светились кораллы, рыбы, моллюски и планктоны. Я начал использовать светлячков на максимум, и теперь все в радиусе пятидесяти метров было хорошо освещено.

Я опустился на самое дно и начал вскрывать моллюсков. И сам того не замечая уплыл почти на два километра от берега. Жемчуга было тьма, самых разных цветов и оттенков. Размером от мелкой бусины до глаза человека. Финалом стал моллюск 198-го уровня в черной раковине с переливающейся поверхностью. Он всячески сопротивлялся, а когда я его открыл, попытался меня сожрать. Черная жемчужина размером с мой кулак стала, самой ценной находкой и я решил больше не испытывать судьбу такими опытами. К тому же, стали активны ночные хищники, так что пришлось в спешном порядке плыть к берегу.

До утра спал на пирсе.

В реале все было отлично. Психолог перестал меня донимать своими беседами, Вааси не донимает меня своей командой сборщиков. Кажется, его пугает чрезмерное внимание психолога к моей персоне. Сейчас голова постоянно гудит из носа часто идет кровь. Иногда специально учу материал для следующего года обучения, чтобы расслабиться. Общая картина собирается в целое, пока читаешь книгу. Сознание подобно спруту выстаивает факты и взаимосвязи. Недавно начал читать физику, остановился только через сутки. Сознание творило просто ужасные вещи, я видел формулы, даже без дополнительной реальности, как подумаю о переменной, мгновенно выскакивает формула ее выражения, через известные значения. Спать становится тяжело, не могу уснуть, мысли скачут и из носа в такие моменты постоянно идет кровь. Я сплю в капсуле 6 часов, этого вполне

достаточно для полноценного отдыха.

Утро на пирсе было холодно. Для разогрева побежал до дома кузнеца с максимальной скоростью, используя новое усиление. Пора его качать, иначе умру и не замечу.

По звукам работы кузни, стало понятно, что я уже близко. Дом был прямо у входа в шахту, вокруг огромные деревья, сам дом обнесен невысоким забором. Первый этаж дома из каменной кладки, а второй из деревянных брусьев. Картину довершала большая кузня под навесом с огромным горном для плавки металла. Несмотря на раннее утро кузнец уже работал.

- Здравствуйте - кузнец чуть не подпрыгнул от моего голоса - я от бригадира Кариса за гвоздями.

- Да, сколько можно. Я же специально колокольчик повесил, чтобы звонили, когда приходите - кузнец посмотрел меня более внимательно - А, так ты не местный.

- Да, и хотел бы у вас поработать подмастерьем.

- Ковать умеешь? - кузнец цепким взглядом осмотрел мою фигуру.

- Профессия кузнеца у меня хорошо развита, практических знаний о ковке у меня нет. Обузой не буду. Готов работать за ночлег и обучение навыкам. Буду на острове до прибытия корабля.

- Хм, заманчивое предложение. Подмастерье мне нужно, тем более уже развитый кузнец. Что за навыки тебя интересуют?

- Кузнечные, а вообще готов учиться всему полезному. Говорят ваша жена хорошая знахарка, я буду рад поучиться у нее.

В этот момент способность глаз импа, явственно говорила о том, что кто-то, подходит ко мне со спины. Но абсолютно бесшумно, и кузнец не обращает на это, ни какого внимания. Я опустил глаза, сосредотачивая свое внимание на человеке сзади, кузнец поменялся в лице, и это стало знаком для человека позади меня. И тогда она подала голос.

- А с чего ты взял, что я стану тебя учить? - она стояла у меня за спиной, я не видел и не поворачивался, но чувствовал ее.

- А почему бы и нет? Готов и вам помогать, я хороший травник. Буду менять травы на обучение. Думаю, вас как знахарку, такое заинтересует.

Кузнец положил молот и вышел из-под навеса.

- Клариса, он пришел сюда по заданию. Убери кинжал.

Она вышла из-за спины, девушка, лет двадцати пяти. В маскировочных штанах и рубашке. На голове шляпа из листьев.

- Полагаю, мальчик на дереве ваш сын?

Этого парнишку я заметил, когда подходил к дому. Прокаченное восприятие подсвечивало все скрытые объекты,

которые я мог обнаружить.

- Гарт, спускайся и поприветствуй гостя.
- Тренируетесь?
- Да. Учу мальчика маскировке и охоте в лесу, а ты то, как его нашел?
- Восприятие развито.
- Это насколько же оно развито, чтобы найти замаскированного человека не дереве?
- На много. - я улыбался и был собой доволен, как кот объевшийся сметаны. Впервые, кто-то может оценить мою развитость.
- Ааа, ладно. - Девушка сдалась - Я буду тебя учить, все равно не выучишь, это классовые навыки. Я Клариса, это муж Клод. А вон тот мальчик - наш сын Гарт.

Мальчик был вдвое старше меня, если оценивать его, как учил отец, то получалось, что мальчик прекрасно развил свои характеристики. Хороший рельеф, гармоничное развитие мускулатуры.

- А, как ты смог меня найти?
- Ты шевелился.
- И что?
- Навык восприятия собирает информацию об отклонениях от нормы. Шевелящееся дерево это не норма.

Мальчик выпал в осадок от объяснения.

- Кажется, будет весело. - кузнец потрепал мальчишке волосы. - Я могу взять тебя, но это классовые навыки. Вероятность, что ты хоть чему научишься, очень мала. Основные классовые навыки, ты все равно не сможешь получить - это нерушимое правило.
- Меня все устраивает. Кстати, а руду здесь добывать можно?
- Только медную и оловянную. Ничего другого найти не удалось.
- Ну, попробовать стоит.

Взяв гвозди, побежал обратно на верфь, к обеду смогу вернуться. От дома кузнеца до деревни шла утоптанная дорожка, зверья не видел, а вот травок было тьма. Голос травника в моем разуме, начинал плакать от вида каждой пропущенной травинки. Приходилось говорить себе, что соберу всё, что найду на обратном пути. Голос плотника, хихикал, говорил, что все деревья на острове будут принесены в жертву его безумным экспериментам. Я даже начал слышать, как он точит свой топор. Весело.

Шел рабочий день и Карис с бригадой собирали очередную

рыбацкую шхуну. Тут, то я его и нашел.

- Карис, я принес гвозди. - хитрый бригадир "забыл" сказать про 200 килограмм гвоздей. Не будь я так прокачан, низа чтобы не дотащил.

- Спасибо. - он пожевал губу и сказал - Если бы ты мне соврал о своем параметре силы, то не смог бы донести. Думаю и остальное, сказанное тобой, тоже, правда.

Карис передает вам: Книга навыков "Методы укрепления древесины для ремесленников"

Конечно, я согласился. Я получить книгу навыков ремесленного класса. Основной класс плотника и вторичное направление на укрепление древесины.

- Насколько я понял, ты развиваешь свои навыки для общего развития. Я не знаю, сможешь ли, ли ты сам научиться не классовому навыку, но шанс попробовать у тебя теперь есть. Удачи. - Он развернулся и пошел к верфи, а смотрел ему в след. Совершенно не знакомый человек решил мне помочь. У меня, что карма хорошая?

Я получил шанс, я получил книгу и я сделаю все, чтобы его развить. Даже такая малость, как стрельба из лука, в Аду оказалась весьма ценной. А сейчас есть возможность, научиться вторичному классовому навыку.

Надо действовать. Еда у меня есть, нужны травы и древесина.

Всю дорогу до кузнеца, я собирал травы. Я и половины, то не знал. Навык травника просто подсвечивал травы, как полезные, а развитое восприятие показывало травы на большой территории вокруг. До кузнеца я дошел только вечером и 90% перегрузом. Всё-таки, пол тонны травы - это круто!

В Хризалиде у каждого направления есть свои основные классовые навыки. То, что является основой самого формирования класса. У всех лекарей это лечение, у всех ремесленников это ремесло, у воинов это владение доспехами. У лучников это скоростная стрельба и точный выстрел. Холодным оружием могут пользоваться все классы, но у всех представителей воинов начисляется дополнительный бонус к урону. Развитие характеристик накладывает сильный отпечаток на наносимый урон. Лучник никогда не победит война, того же уровня при использовании мечей или кинжалов, при прочих равных условиях. По этой же причине я никогда не стану нормальным лекарем или бафером. Я осознаю себя, как абсолютный атакующий тип мага.

Весь следующий день я пробовал травки и варил яды. Мой способ варки вызвал у Кларисы лишь смех. А когда я начал выпивать получаемые яды, она стояла с отвисшей челюстью.

- Ты идиот малолетний! Это же яд.
- Я знаю.
- То есть ты сам себя травишь?
- Да, развиваю сопротивление ядам.
- Зачем?
- Чтобы меня не убили ядом.

После этих объяснений, Клариса начала учить меня ядоварению. Принципы почти копировали принцип готовки зелий в котле, только тут использовались более тонкие инструменты. Роторы, колбы, перегонные тары. Мои методы готовки зелий были из каменного века по сравнению с тем, что используют настоящие мастера. К примеру, они могут получать комплексные зелья, совмещая два и более эффекта от одинаковых компонентов. Неудивительно, что в игре алхимики и зельевары пользуются большим уважением. Мне такие зелья будут доступны только, если я стану ремесленником, именно классовый навык ремесло, позволяет совмещать эффекты от разных компонентов. Через три дня я получил желаемый результат.

Изучен навык: Изготовление ядов

Изготовление ядов + 1

Эффект от изготавливаемых ядов + 1%

Еще два дня ушло на то, чтобы прокачать навык ядоварения до двадцати пяти. Видимо, снова активен лимитер четвертого порядка, и я не могу прокачать навыки выше двадцати пяти, до выбора класса и признания меня полноценным гражданином. У меня было огромное преимущество перед теми, кто появлялся в крупных городах. У меня был целый остров с кучей трав и прокаченный навык травника. Я мог таскать почти полтонны ингредиентов, и меня никто не трогал за сбор ресурсов на территории чьего-то клана. Если бы не помощь мастера зельеварения, я бы не смог изучить этот навык.

Клариса после получения мной навыка ядовара, согласилась научить готовить мази. О сколько нового я узнал! В зависимости от способа приготовления и активных веществ, мазь может, как мгновенно впитаться, так и иметь долгосрочный эффект. В отличие от ядов и зелий, мази действуют всегда долгое время. Причем лечение, далеко не единственное направление мазей. Те же яды, можно наносить с помощью мазей, к примеру, намазав ею дверную ручку или рукоять меча. Вот так убил и не заметил.

Неделя опытов на собственном теле и я стал гордым обладателем навыка.

Изучен навык: Изготовление мазей

Изготовление мазей + 1

Эффект от изготавливаемых мазей + 1%

Интересно, есть в мире еще психи, готовые трое суток вкладывать время и деньги в прокачку не классового навыка, который крайне маловероятно получить? Наверно есть, но боевых направлений, а не ремесленных.

Я смог получить, изготовление ядов только потому, что знал эффекты от ингредиентов и способ варки их изготовления из кулинарии.

Сопротивление ядам + 0,01%

Игнорирование урона от яда 224 ед/ сек

Через два дня, я смог добить изготовление мазей до двадцати пяти. Делал, только для себя и только яды. Вся книга зелий и рецептов моего учителя, была скопирована и переписана обычным подчерком на листах бумаги. Я мог бы их просто сделать на основе магии крови, используя за основу для мазей и ядов собственную кровь, но Кларисе лучше не знать об этом. В этом случае, новый рецепт, автоматически попадает в книгу рецептов, а так приходится переписывать по старинке.

Постоянное использование лечение дошло до того, что я теперь постоянно себя лечу, даже если не получаю урона. Маленький кусочек сознания всегда лечит меня, это успокаивает, голова не так напряжена. Сейчас в игре, я больше отдыхаю от напряжения реального тела. По восемнадцать часов в сутки я в капсуле, остальное время я сплю и ем. Кажется, пора читать материал по медицине, что то со мной не так.

***

Элиза шла к своему офису, сегодня ей дали согласие на проведение исследований, которые она так долго планировала. Жизнь психолога-ученого, похожа на непрерывный процесс исследований с отдыхом в виде семинаров и индивидуальных занятий с пациентами. Обратной стороной медали, была постоянная борьба за бюджеты под свои исследования.

- Мисс Донован, один из ваших подопечных госпитализирован. - Моро начал информировать свою хозяйку, как только она появилась в офисе. Во вне служебное время он мог ей говорить только о личных делах.
- И тебе доброе утро, Моро. Кто у нас и какова причина?
- Анжи Ганет, диагноз общее психическое и физическое истощение. Мед боты уже доставили его тело в клинику.
- Странно, он же был здоров физически. С психикой проблем нет, а его молчание.... Соедини меня с медперсоналом

отвечающим за обследование.

Прошла пара секунд и на созданном в воздухе экране показалась палата с мальчиком и аватакой лечащего врача на экране.

- Здравствуйте, мистер Гаррет. Я Элиза Донован, психолог. Наблюдаю за Анжи Ганетом, сейчас он ваш пациент. Что у него случилось?
- Доброе утро, мисс Донован. У мальчика истощение, вызванное постоянными кровотечениями. Это вызвало общее истощение организма, капсула, заметя критические показатели, вызвала медботов, погрузив мальчика в лечебный сон.
- А причина кровотечения?
- Общая перегруженность центральной нервной системы. У него нет нейросети, так было бы понятней о причинах такой перегрузки. Такие случаи крайне редки среди людей не обладающих нейросетью. Даже сейчас мозг мальчика перегружен, а он под седативными препаратами.
- И каков диагноз?
- Все диагностические боты говорят, что у мальчика проявляются признаки феномена ускоренного физиологического развития. Эти симптомы вызвали общую перегрузку ЦНС и случившийся приступ.
- И чем ему это грозит и как это лечится?
- Это не лечится, само отклонение записано на уровне ДНК, можно лишь купировать симптомы так, чтобы они не угрожали жизни. Сейчас мальчику ничего не грозит, его подключат к медкапсуле на пару недель. В ней будет проведен курс восстановления и ускорения некоторых процессов его развития. Это облегчит ему жизнь на ближайшие полгода. В целом, его тело просто быстрее разовьется.
- Вы же ему лекарства должны были выписать. Его мед.страховка не покрывает такого лечения.
- В этом случае, самое интересное, то, что из государства Лунар, прибыл запрос на разрешение оплатить полный курс восстановления мальчика. Я дал согласие, все-таки я врач и должен помогать своим пациентам. А положенные по закону лекарства не дадут такого эффекта, как полноценное лечение.
- Бред.
- Согласен, такие случаи их содействия редки. В основном они финансируют исследования связанные с технологиями. Об оплате лечения какого-то детдомовца слышу впервые.
- У меня просьба. Как состояние мальчик стабилизируется, дайте мне разрешение на контакт с ним в

персональном виртуальном пространстве. Я ему все объясню и кое-что спрошу.

- А как же его куратор?
- У меня будет его согласие.

***

Забавное чувство возникает, когда ты падаешь в игре и не можешь понять почему, а потом капсула тебя принудительно отключает. А потом раз и ты в кабинете с психологом.

- Анжи, как ты допустить такое? Довести дело до такого кровавого финала.
- .... - я что кого-то убил?
- Ты бы видел, сколько крови было! Весь коридор до самого выхода. Все дети в шоке.
- ... - Ваалси мне, конечно, не нравился, но убивать его у меня в планах пока не было.
- У тебя общее истощение, тебя положили в больницу. Когда из капсулы вытаскивали, у тебя шла кровь из носа, ушей и даже глаз. Твой мозг перегружен и нуждается в отдыхе. Следующие две недели проведешь в мед.капсуле больницы. Ты уже в ней, кстати.
- ...??? - мой заинтересованный вид сказал больше, чем слова и меня поняли.
- Феномен ускоренного развития тела. Жить будешь, остальное сам почитаешь. - я кивнул, сейчас лучше идти на сотрудничество - Тебя подключат к игре на 14 дней. Единственное требование - в игре ты недолжен перенагружать свой мозг. Его ресурсов должно хватать на твое самовосстановление. Как только будет перегрузка, тебя отключат, дадут поспать и снова включат. Понял?
- ... - кивок.
- Вот скажи мне Анжи, почему ты отказываешься со мной говорить? Что я тебе такова сделала?
- ... - я посмотрел на нее, как на дуру. То есть сначала дров наломала, а теперь хочет, чтобы я после этого, начал с ней говорить?
- Я помню наш "последний разговор" Ты высказал свою ненависть по отношению к женщинам. Но почему ты со мной не говоришь, я не понимаю, ты ведь говорил в космопорте.
- ... - я показал на ухо.
- Нет, я отключила все каналы связи с внешним

виртуальным пространством.

- Потому, что вы угрожали мне и моим близким. Потом рассказали детдомовцам о том, что я могу говорить. Это создало очень много проблем.- В глазах Элизы читалось победа, а счастливая улыбка превращала ее в очень красивую девушку.

- А если я не говорила им?

- Вы создали ситуацию вредящую мне, сознательно или не сознательно.

- И ты из-за... этого со мной не хочешь со мной общаться?

- ... - я просто отключил звук. Она хотела назвать "это" мелочью. Я плохо переживаю эмоции, но прекрасно вижу их в других людях. Виртуальное пространство их передает полностью. Я читал ее работы, она умный человек и хороший психолог. Но человека считающего, что я буду прощать ошибки, я слушать не собираюсь. Ни о каком сотрудничестве, не может быть и речи.

***

Это была победа. Несмотря на финал, Элиза была довольна, мальчик снова начал говорить с ней. В прошлый раз она допустила ошибку, поговорив с мальчиком в стенах детдома. Ошибка вылилась в полный отказ от сотрудничества. Сейчас мальчик снова закрылся от общения и отключил звуковой канал.

- Моро прогони звуковую дорожку последнего разговора и реакцию мальчика на мои слова.

По записи стало видно, что на слове "этого" лицо мальчика на долю секунды изменилось. Система опознала это как гримасу презрения.

- Так значит, ты раним во всем, что касается твоих принципов и ценностей. - Улыбка победителя озарила лицо Элизы.

***

Вот тебе и новости. Хотя думаю, что диагноз поставлен неверно, перегрузка скорее только нервная. Я плохо контролирую потоки своего мышления, в том числе и в игре. Значит надо почитать об этом, иначе я сам себя угроблю, сам того не осознавая.

Кажется, я знаю, как провести эти две недели так, чтобы бы не перегрузить мозг. Для прокачки кузнечного дела, а точнее кузнечных навыков мне нужен металл. А значит очень много руды. Вот этим и займусь. Тьма… любовь моя… я иду в твои объятья.

Разговор с Клодом вышел коротким, но содержательным.

Вам предложено обучится профессии: Горняк.

Вы обучились профессии: Горняк

Горняк +1

Вероятность обнаружить залежи полезных ископаемых +1%

- Клод, по некоторым причинам моего мира, я должен пробыть в темноте две недели. Хочу все это время, пробыть в шахте и добывать руду для моего обучения и твоей работы.
- Две недели! Ты же с ума сойдешь от одиночества в шахте. - кузнец вскинул руки к небу.
- Поверь, две недели это ничто. К тому же я буду занят делом.
- Аааа, вечно с тобой так. Ты хоть чего-нибудь боишься?
- Да, одну жуткую старушку и ее внучат.
- Какую старушку? Ты ей, что то сделал?
- В черном балахоне и с косой. Я от нее убежал, а она меня в гости приглашала, все звала и звала. В общем нехорошо получилось. - под ошарашенный взглядом Клода я пошёл в шахту. Он не видел моей коварной улыбки.

И я ушел во тьму. У меня были свои причины поступить подобным образом. Глаза сильнее всего нагружают мозг, темнота поможет снизить нагрузку. Я не буду использовать магию, но буду медитировать. Мне нужно научиться контролировать свое сознание, каждый такой приступ может меня убить.

Это оказалось много лучше медитации. Каждый удар я осязал своим телом, с каждым ударом я чувствовал все пространство вокруг себя. Глаз импа дорисовывал тьму, ощущая отраженные от стен звуки. Говорят, что если долго смотреть во тьму, тьма начинает смотреть на тебя. У меня все было иначе, я начал ее чувствовать. Все сознание работало, как единое целое, анализируя работу тела, силу удара, звуки, получаемые предметы. Каждый удар я делал, используя новое усилением тела Мне нужно научиться управлять телом в совершенстве, используя его таким образом. Такая работа в полной темноте хорошо расслабляла.

Прошло около двух недель, и я получил это сообщение.

Получена способность: Покров тьмы.

Вы провели во тьме, так долго, что начали чувствовать ее, как

часть себя. Способность позволяет покрывать тело пеленой абсолютной тьмы.

Если вдуматься, то получается, что моя аура вокруг тела, просто начинает поглощать свет. Образуется область абсолютной тьмы. Хорошая способность, теперь я стал полноценным ночным охотником.

Мое лечение окончилось и первое, что я сделал, когда вернулся в детдом, это выспался. Я спал сутки и это при том, что проснулся только для того, чтобы поесть и снова лечь спать. Никой боли, напряжения, кровотечений. Я был полностью здоров.

Вернувшись в игру, вышел из шахты. Запахи леса, морской воды, еды из печи, раскаленного металла. Побежал к морю, хотелось искупаться и прочувствовать все тело, каждый мускул, каждую клеточку своего тела.

Я купался целый день, проверяя, насколько ухудшился мой контроль, за потоками сознания. Ничего не ухудшилось, напротив, я стал меньше напрягаться для их контроля. Во второй половине дня я вернулся в дом кузнеца.

Одним из самых ценных материалов, которые я добыл в шахте, был кварцевый песок. Мы пустили его на его стекло, а то вроде зелья варить могу, а хранить их негде. Раньше желуди приходилось использовать вместо пробирок. Своих пробирок не было, в деревне тоже никто не продавал. А у Кларисы самой запасов впритык.

Неделю я работал в кузнице, укрепляя металл под руководством Клода. Узнал много новых ругательств, которые можно примени в адрес моих интеллектуальных способностей. Это было так же сложно, как зелье- и ядоварение. Металл, можно перековать, делая многослойным и более крепким. Или можно варить метал, в специальных составах, пропитывая их. Я не кузнец и не собираюсь акцентировать свое развитие в этом направлении. Я сосредоточил свое внимание на варке металла. И у меня это получилось спустя еще пять дней.

Изучен навык: Укрепление металлов

Укрепление металлов + 1

Эффект от укрепления металлов + 1% прочности

Как все хитро устроено в Хризалиде. За основу взяты реальные аналоги укрепления металлов варкой в спецсоставах на около предельной температуры плавления металла. А ведь у каждого металла она своя, а сам состав может испортиться, если не подходит для данного металла. А кто изготавливает эту пропитку? Клодет своим навыком зельеварения!!! Так, что рецепт у меня есть.

Оставалось еще около двух недель. Мне хотелось обучиться

навыку укрепления древесины. Согласно книге, древесина укрепляется с помощью пропитки. Земные аналоги с прессованием тут еще не изобрели. Древесину разных сортов, надо пропитывать в разных условиях и в разном количестве, иначе можно добиться противоположного или поверхностного эффекта. Если вдуматься, то все, что связано с варкой, основано на термальных и химических особенностях материала. И я получил желаемое уже на второй день.

Изучен навык: Укрепление древесины

Укрепление древесины + 1

Эффект от укрепления древесины + 1% прочности

До корабля оставалось четыре дня. Все это время я провел на пирсе, боясь пропустить корабль из этой глуши. За эти полтора месяца я освоил пять классовых навыков, насобирал трав, жемчуга, немного металла. Прокачал сопротивление ядам. Нашел огромное количество рецептов зелий, ядов, пропиток, мазей, растворов. Сделал себе пробирок и набор мастера зельевара. Последние десять дней я собирал травы и делал концентрированные яды.

Ад показал, что любая мелочь может стать основой спасения. Ни кто не протянет тебе руку помощи, но будет готов наступить тебе на голову, когда ты будешь тонуть. У тебя заберут все и будут ждать, когда у тебя что-нибудь появится, чтобы снова отобрать. Мне нужна сила, такая, какую не смогут отобрать, сильные мира сего. Если судить по разговору с дьяволом, то они могут отобрать любой физический предмет и даже тело, но не могут забрать разум и навыки. Остается вопрос с достижениями и уровнями.

Я сидел и злился на себя и свою слабость. Я желаю силы. Силы, что превосходит всех, кто желает мне навредить. Та враждебность в астрале, что наблюдала за мной и то существо с мечом. Это был не я, были отличия во внешности, на которых я не заострял внимание в тот момент. Они все враги. Мир враждебен, и делает все, чтобы я не стал слишком сильным для них. Они описали свои возможности, и я знаю, чем им ответить.

- Окно характеристик.

Имя: Саджи.
Уровень: 0.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики
Сила -90
Ловкость - 90
Выносливость -90
Интеллект-90
Мудрость-90
Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики
Скорость -90
Атлетизм -90
Дух - 90
Живучесть - 90

Вторичные показатели:
физический урон - 45 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 225 кг (сила х 10/4),

Мана - 900 (мудрость х 10),
Здоровье (жизнь) - 900 (выносливость х 10),
Запас сил - 900 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье -900 ед/мин (живучесть х 10)
Восстановление запаса маны -900ед/мин (дух х 10)
Восстановление запаса сил -900 ед/мин (атлетизм х 10)
Скорость бега - 10 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 1
Сопротивляемость
Физическому урону - 1,72% (Игнорирование урона: до 421 ед/ сек)
Ядам - 2,72 % (Игнорирование урона: до 1021 ед/ сек)

Навыки
Кулинария -250
Установка и обезвреживание ловушек - 19
Стрельба из лука -250
Плавание - 250
Задержка дыхания -250
Скрытность -250

Магия жизни -250
Магия духа - 250
Магия пространства -250
Магия земли -250
Магия воды -250
Магия огня -250
Магия воздуха -250
Магия света - 250
Магия тьмы - 250
Медитация - 250
Рукопашный бой - 92
Восприятие - 166
Некромантия - 250
Магия крови - 250
Химерология -250
Ритуальная магия - 250
Создание артефактов - 250
Изготовление ядов - 25
Изготовление мазей - 25
Укрепление металлов - 25
Укрепление древесины -25
Усиление тела -25

Профессии
Травник -250
Рыбак -250
Портной -250
Кузнец -250
Плотник -250
Горняк - 25

Способности
Глаз импа
Одиннадцать потоков сознания.
Свой человек
Покров тьмы

Дары
Отложенная встреча.

Мне нужна сила, возможность, путь развития. Нужно подумать. Одна идея у меня есть, но этого слишком мало. Нужна сила, не относящаяся к телу.

***

Мерлен Руж и Леон были в клановом замке. Аватар бога сидел в своем ярко белом доспехе из чистого мифрила, золотая рука была выгравирована на груди и сейчас переливалась в лучах солнца. Мерлен в реальной жизни буквально жил в офисе и даже сейчас использовал аналогичную одежду. Дорогая белая рубашка и стильная кожаная жилетка, картину дополняла кипа бумаг в руке. Он читал отчеты группы переговорщиков.

Огромные стены замка в шесть рядов делали всю гору огромной крепостью, с множеством башен и рвов. Склады, казармы, метательные орудия и огромный внутренний пруд. Это был скорее город чем, крепость клана. Даже стационарный телепорт поставили. Местное население предложило разместить отделение гномьего банка и несколько своих торговых рядов. Но сейчас было запустенье, крепость выглядела покинутой На улицах не было людей, лишь тени пересекавшие дома и улицы. Все замковые щиты были подняты и работали на предельной мощности. А ведь, как все хорошо начиналось.

Два месяца назад они хотели увеличить приток энергии веры и решили провести агитацию в нескольких городах. Проблема возникла, когда все три города, находившихся в одной протяженной долине, попросили убить одного дракона, который уже много лет требует с местного населения дань, в виде скота и золота. Огромная туша дракона ест очень много и от этого местные жители сильно страдают.

После разведки была сформирована ударная группа в две тысячи человек, преимущественно из лучников и магов. Зеленый дракон был очень выносли и имел тысяча двухсотый уровень. Огромное количества золота, эпических предметов и целых наборов бижутерии нашли в его пещере, весь клан праздновал в центральной крепости, но никто не рассчитал последствий. Драконы разумны и очень злопамятны.

Сначала пришли четыре человека и спросили у простых соклановцев, в чем причина праздника. В крепости им прямо и сказали, что руководство празднует победу над драконом и принятие веры в Леона в трех городах.

- И только ради этого вы убили дракона? - мужчина с длинными седыми волосами в бордовом кожаном доспехе был одним из этой группы. Его опыт и мудрость была видна в каждом его движении, слове, жесте... он был разочарован.

- Ты че, у него же с только добра было, всем досталось! - ответил соклановец.

А потом начался Ад. Это были золотые драконы, принявшие облик человека, и они пришедшие мстить. У всех четверых был трехтысячный уровень и очень плохое настроение. Первым же заклинанием они испепелили все, в радиусе ста метров. Одной совместной атакой, создали голубое солнце, в двадцати метрах над землей. Дома, палатки, люди в доспехах - они все вспыхнули, как спички и выгорали за секунды. Через минуту драконы начали зачистку всего замка. Они выжгли всех, кто был на празднике, и не только в этой, но и в других клановых замках. Это было организованное нападение на весь клан и его земли.

После того, как фракция драконов добавила клан "Золотая рука " в ненависть всем стало понятно, как велика допущенная ошибка. Драконы уже неделю держат в осаде крепости клана, из городов всех членов клана просто выкидывают и не пускают, драконы кружат над городами в поисках врага. Местное население боится гнева драконов намного сильнее, чем гнева молодого бога. Быть проклятым или убитым, выбор был невелик, и они предпочли немилость бога.

Драконы не хотели разрушать крепость, они могли бы это сделать просто пожелав. Клан "Золотая рука " стал показательным примером того, что станет с любым, кто попытается поднять руку на драконов.

- Мерлен не переживай ты так, мы просто были не готовы к такому. Моих сил хватит на убийство пары драконов, но потом они сомнут моего аватара и прощай. Боги не возрождаются. Мы потеряли репутацию в городах, но верующих меньше не стало. Восстановим репутацию и продолжим жить дальше. Цели от такой мелочи не меняются.

- Мелочи? - Мерлен гневно посмотрел на бога - Леон, мы вкладывали огромные деньги в прокачку репутации, нанимали воинов, выполняли квесты, даже гуманитарную помощь организовывали. И все это коту под хвост из-за поспешных действий.

- Ты злишься не из-за этого.

- Меня пугает полное разорение. Как только драконы снимут осаду, на нас нападут другие кланы, сейчас по всему миру идут войны кланов. Местные не вмешиваются у них там свои проблемы. Люди с эльфами, чего то не поделили, тем им целую деревню вырезали на периферии. Гномы грызутся с орками. А у нас тут драконы и война на носу. Все, Леона, она точно начнется. Мы не сможем и дальше собирать силы для мощного удара. На нас нападут, как только осаду снимут. Сейчас всех пугает

внимание драконов к нашему клану, но потом когда мы будем ослаблены, это будет самый хороший момент для нападения.

- Мы готовы, я сформировал группу из мастеров-мечников и магов разума. У нас есть два десятка магов-мечников с обсидиановым оружием. Любое магическое воздействие мы подавим, после смерти у них такие дебафы висеть будут, что пять разу подумают о повторном нападении. Для быстрого снятия таких дебафов требуется уйма божественной энергии. Мне проще воскресить десять человек, чем снять дебафы с одного такого убиенного. Это наш козырь в противостоянии молодым богам и магам. Остальных задавим.
- Война это расходы. Ты действительно этого хочешь?
- Я готов вкладывать намного больше ради своей цели. Мы не выполнили и десяти процентов от плана и опасностей я не вижу. Мерлен, ты не смотришь на ситуацию в целом, у нас нет проблем. У нас есть вести войну на своих условиях.

Минута молчания затянулась, Мерлен снова полез в свои расчеты, он искренне верил в план Леона и сейчас искал подтверждение его слов в цифрах. Цифры его всегда успокаивали. В этот момент, слуга вошел в комнату и передал послание Леону.

- Какие новости?
- Драконы снимут осаду через неделю. Размер контрибуции обсудим через час за пределами крепости.
- Ну наконец-то.
- Подключай кланы альянса. Мы начнем самую кровавую войну в истории этого мира. - Леон встал и пострел в окно, тень дракона пролетавшего над замком на секунду затмила свет, и Мерлен увидел хищную улыбку бога - Драконы нас поддержат.

***

В городе Денев, у самых торговых рядов, было помещение с длинным крытым навесом. Под ним, были представлены самые разнообразные питомцы и ездовые животные. Уже год, здесь играют все местные дети. Мальчики и девочки любят играть с питомцами, кормят и поят их, следят за ездовыми животными и получают карманные деньги от владелицы лавки. Взрослые дети ходят по окрестным землям и прокачивают навыки и уровни питомцев.

Вот и сейчас девочка приехала на большом сенегальском тигре и обе урчали от удовольствия. Владелица зверинца подошла к счастливой паре, и потрепав девочку по голове,

спросила.

- Ну, Мини, нравится тигрица?

- Даа, -глаза девочки горели восторгом - мисс, вы представляете мы от целой стаи волков отбились, а потом новичкам помогали. А потом прибежали травники просили их охранять, мы пока их охраняли, себе по цветочному венку сделали. Я и вам сделала.

Девочка одела на голову владелицы, яркий венок из полевых цветов.

- Еще придешь к нам за тигрицей?

- Даааа - девочка запрыгала от счастья и побежала хвастаться другим детям своими подвигами.

В этот момент через город двигалась процессия из двух десятков паладинов и жрецов. Во главе всего этого шла девушка с длинными рыжими волосами и голубыми глазами. Она была в просторном белом платье с полосками из светло-голубой ткани. Все ее тело излучало свет, и одним своим присутствием она создавала ауру жизни. Местные люди выбегали навстречу Святой и просили их исцелить. Одним движением, девочка могла снять любые, даже самые страшные дебафы. Никакое проклятье, травма, болезнь не могли устоять перед ее божественным даром.

Тут, на границе с орками постоянно происходили стычки, а иногда беспокоила нежить. Последний месяц, эта группа постоянно уходила в длительные рейды на зачистку нежити, а возвращаясь, помогает страждущим.

Владелица зверинца, при каждой процессии внимательно рассматривала эту девочку и слушала ее речь. Будучи уже взрослой женщиной, она видела, опытную, в амурных делах девушку, любящую внимание публики. Жизненный опыт проявляется не только в поведении в целом, но и мелким деталям. А еще она видела целеустремленность, с которой девочка делала все свои якобы добрые поступки. И это все при ее небольшом возрасте.

Ханна Квик была повелителем зверей и за прошедший год подняла свой уровень до три пятидесятого и собрала деньги на свой зверинец. Жизненный опыт психолога помогал и в игре, позволяя находить общий язык с животными и людьми. Проблемные дети в реальности, играя с животными, тут, становились обычными, отрытыми и жизнерадостными. Дети, как и животные, прекрасно чувствую эмоции и потому, легко находят общий язык друг с другом.

Элиза Донован целый год выбивала из начальства деньги на исследование игровой реальности Хризалиды и методы адаптации трудных подростков через игру. В результате она

получила деньги на свой зверинец, а сама она всех новых подростков приглашала в свой город с оплатой проезда. Тут дети получали качественную эмоциональную и психологическую помощь.

- Эх, Рэйчел, не будь ты такой стервой, в мире было бы на одного доброго мальчика больше. - Элиза прекрасно помнила Анжи и жертвоприношение. Она видела и две недели его счастливого детства и то, кто убивал его на жертвенном одре. И этот человек сейчас был Святым, лечившим людей.

***

Уже год, как клан Черная Роза занимается активной прокачкой своих персонажей. Мудрый лидер вел своих соратников в самые сложные подземелья, заставлял работать на пределе возможностей. Даже самые слабые новички, собранные им в группу, становились грозной силой.

Отработка командной работы, прокачка навыков, хорошие места для охоты, методы прохождения подземелий. Черная роза была заводом по прокачке персонажей любого класса и направленности. Начиная с трехсотого уровня делался упор на развитие навыков в жесткий условиях.

Глава клана был магов шестьсот семидесятого уровня и одним из сильнейших магов мира. Он всегда был в рейдах или на клановых собраниях. Ходила легенда, что он вообще из игры не выходит, но все соклановцы хоть раз да видели, как он пропадал у них на глазах.

Бернард основал свой клан сразу после ритуала. Его братья и сестры, запертые в этом мире, ждут достойных соперников. Бернард любил каждого из них, и делал все возможное для их скорейшего освобождения. В прошлой жизни он был богом войны и знал воинское искусство в совершенстве. Сейчас он создавал завод по производству сильнейшей армии мира.

Прогресс - это непрерывная война, и как только баланс сил изменится, начнется непрерывный спрос на услуги его клана. Дай в руки оружие двум людям, и они сами другу друга поубивают. Такие мысли были у каждого бога. Но важнее, что при этом люди станут сильнее. И странники это доказали и прошлый раз и сейчас. Бернард лишь подкинет угля в пламя войны.

Маргул, покровитель драконов сказал, что начинается эпоха войн и его паства поддержит одного из молодых богов. Для Маргула это был шанс потягаться силами с молодыми богами, и

ради этого он сам, заранее создал квест на убийство одного из драконов.

- А если они не готовы? Молодые боги пока слабы.

- Узнать то, стоит. К тому же они могут использовать свои совокупные силы для одного мощного удара.

- А ты не боишься умереть окончательной смертью? Это ведь нарушение условий Идзуми.

- Почему? Насколько я понял, он имел ввиду умереть от рук сильного противника. - Маргул процитировал - "Только достойные пройдут"

- Но не от кучки слабаков.

- Поверь, если я сочту их кучкой слабаков, я не стану просто так погибать. Могу и потерпеть еще немного, а потом снова проверить их силы. Люди, в любом случае не смогут увести мою паству.

- Эхх, жаль Идзуми не появится в мире до появления первого избранного.

- Ну, на Танатосе его нет. Может избранный уже и появился, а он сейчас в другом месте.

- Ты думаешь в мире, где-то есть одиночка с тысячным уровнем, о котором никто не знает? - Бернард рассмеялся от всей души. Это был один из собеседников, с которым он мог чувствовать себя абсолютно свободно и спокойно. Редкие моменты спокойствия и радости от приятного общения.

Танатос, остров богов, находился в самом центре обитаемого мира. Четыре огромных континента омывались одним огромным океаном. Островом его называли во всех приданиях мира, но в действительности, это был небольшой континент. Это было местом силы, сильнейшие и древнейшие создания обитали здесь. Потомки первых титанов, драконы, демоны и другие создания. Раса ангелов также жила здесь. Именно здесь в прошлый раз они встретили Идзуми. Он пришел с той стороны и объяснил свой приход появлением первого избранного в этом мире. Весь остров окружали чудовища от тысячного уровня и выше. Именно это и дало название океану - Океан Ужаса.

- Брат мой, не умирай раньше времени. Я боюсь тебя потерять. У меня мало близких, в этом мире и мне страшно за то, что я могу остаться один. Ты ведь можешь уйти последним, мы подождем, когда странники доберутся до острова, они будут намного сильнее, шансов на хороший бой будет намного больше.

- Я подумаю. Я хорошо подумаю.

***

Я не просто так сидел на пирсе. Мне нужен Карис, а точнее его навык картографа. Если то, что он говорил, правда, то я могу получить карту огромной территории с подробнейшими указаниями. Это на случай проблем с кораблем сейчас или по пути на континент.

Карис должен был вернуться незадолго до прихода корабля, и я его дождался.

- Здравствуй, Карис. Я смог овладеть навыком укрепления дерева, за что тебя благодарю от всего сердца - низкий поклон этому человеку - У меня будет к тебе просьба. Мне нужна карта всех тех мест, где ты бывал, составленная твоим навыком картографа.
- Всех? Деточка, ты хотя бы представляешь, сколько мест я обошел за пятьдесят лет? Сколько времени займет составление такой карты!
- Что ты хочешь за карту?
- Ты не сделал ни какого конкретного предложения и что-то спрашиваешь. Предложи мне что-нибудь, и я подумаю.
- Я могу предложить восемьдесят золотых. - от этих слов Карис начал смеяться, потом ржать, потом валялся и плакать.
- Анжи ты только, что попросил меня составить монографию всей моей жизни за восемьдесят золотых. Даже та карта, что я тебе сделал по доброте душевной стоит сотню. А ты говоришь о восьмидесяти золотых, за карту почти всего океана ужаса.

Я поступил очень плохо. Оскорбил человека своим предложением, но я готов исправить содеянное. Достал из кармана черную жемчужину.

- Я думаю, мы можем договориться. Так ведь, Карис? - он больше не смеялся, всего его внимание было приковано к жемчужине.
- Где ты взял это сокровище? Оно стоит, как весь наш поселок.
- Со дна, было сложно, но я постарался найти аргумент для нашей сделки. Ты согласен сделать мне карту?
- Да. Давай скорее карту, это займет очень много времени, надо спешить.

Он забрался на лодку и до самого прибытия корабля не выходил из рубки. А у меня было время подумать, о пути до континента и создать план моей прокачки.

В этом мире, меня в основном будут атаковать физическим уроном, ядами, огнем. Самое любимое направление магов это огонь, по статистике в сети это первая по популярности специализация у магов. Половина магов выбирают, как первую

специализацию огонь. При окончании обучения и получении десятой ступени магического мастерства появляется доступ, ко второй специальности и почти все выбирают ту же специальность, что и в прошлый раз, тем самым, удваивая бонус к урону от специализации. Итого, меня в большинстве случаев, будут пытаться убить физической атакой, ядом и огнем. Мне нужно не только защититься, от этого, но и убить нападавшего на меня. Мне нужна совершенная защита и совершенное нападение. Против любой ментальной атаки с попыткой взять контроль над телом, нужно выработать абсолютную защиту. Защищаясь, атакуй, атакуя -защищайся. Кажется, такое кредо было у гладиаторов древности. Один из этих принципов я смогу использовать.

В этом мире станет на одно чудовище больше, как только я завершу построение своей защиты и нападения. И план уже созрел.

Огромный шестимачтовый парусник прибыл точно в срок. Три палубы и огромный грузовой трюм делали его похожим на ковчег. Когда я высказал свою мысль Карису, он сказал.

- В шторм такие корабли почти не потопляемы, потому что их почти невозможно опрокинуть. Вот карта, кое-что я не успел закончить, но даже это, уже является моим величайшим творением - я взял карту и начал искать город Зирда, именно в нем должно проходить испытание Охотников. Его не было, может город маленький или карта не дорисована?
- Карис, а ты не знаешь, где находится город Зирда?
- ....Нет, что-то не припомню. А тебе туда срочно надо? - Карис ответил с некоторым промедлением.
- Через семь месяцев. Сейчас надо путь разведать потому карта и понадобилась.

Карис стоял, задумавшись. Весь его вид выражал борьбу каких-то мыслей.

- До отплытия еще есть время, если вспомню, скажу. Удачи. - он пошел обратно на лодку. А я пошел на корабль.

Всего за десять золотых, меня согласились довезти до ближайшего континента Конгул. А еще за пятьдесят согласились выделить отдельную каюту на корме корабля. Корабль курсировать между Катайном и Конгулом по самому длинному маршруту, заходя на мелкие острова вроде Херона. Дальше него, никто в океан Ужаса, с этой стороны не заплывал. Смотря по карте, получалось, что корабль курсирует между правым верхним и левым верхним континентами.

Я был собой очень доволен, моя карта была и вправду пределом совершенства. В океане были указаны даже

направления ветров в разное время года, не говоря уже о течениях. Вся прибрежная полоса, всех четырех материков была открыта. В центре океана ужаса, было огромное черное пятно, капитан говорил, что там водятся чудовища способные съесть кораблю одним укусом, нет ни одного выжившего доплывшего до центра океана и вернувшегося обратно живым.

На эти две недели плавания, у меня были большие планы, и именно ради этого, я и снял отдельную каюту на корме… где ветер, будет уносить все запахи. На острове корабль пробыл полдня. К отплытию я еще раз успел пронестись по острову в поисках нужных трав, успев собрать полтонны свежей отборной травы.

После отплытия первым делом собрал лаборатория для ядоварения. Все последние несколько недель я собирал яды и делая концентрированные растворы и мази. Сейчас под рубашкой, у меня на постоянной основе висит повязка с ядовитой мазью. Сейчас надо пополнить запасы, во вторых океан. В океане у самых ядовитых рыб, самый яркий окрас. Тут даже есть аналоги рыбы фуги, самой ядовитой рыбы в мире. Именно сбором яда и собирался заняться во время плаванья. Яды в зависимости от способа воздействия, помимо урона могут нести и другие эффекты, такие, как снижение характеристик и паралич, оглушение, галлюцинации. Мои враги искусны, я лучше перестрахуюсь десять раз, чем ошибусь один. Растительные и животные яды обладают разным эффектом, потому я и ищу разные яды для прокачки сопротивления.

Это первая часть плана, и я начну реализовывать ее, пока мы плывем на корабле.

Магические свитки чудеснейшее изобретение этого мира. На бумагу наносится магическая печать с активацией от человеческой ауры и ключевых слов. Заряд свитка регулируется материалом носителем - обычно сам свиток, в особых случаях камнями манохранителями. Особые случаи, это когда сам свиток прицеплен к держателю, у которого по краям установлены накопители. Выглядит, как маленький рулон туалетной бумаги, а по бокам у него, две дверные ручки из драгоценных камней. В абсолютном большинстве случаев, свиток создает одноуровневое заклинание без вложенных эффектов. Фаерболы, огненные копья, лезвия ветра, оглушения и простые бафы относятся именно к таким. Сложные заклинания такие, как кислотный туман, огненный смерч, призыв голема или элементаля делаются по другим принципам. Это сложные междисциплинарные заклинания, строящиеся на нескольких уровнях взаимодействия. Голем это магия жизни и земли, огненный смерч это магия

воздуха, которой придают свойства магии огня.

Большие магические печати строятся по принципу совмещения разных направлений магии, путям создания для каждого направления своей печати с соединением всех направлений в центре одной большой печати. Можно представить это, как олимпийские кольца. Они могут быть и одинаковыми для усиления эффекта заклинания, как это было в случае с костяным астральным мечом.

В мире очень мало магов, способных создавать свитки со сложными заклинаниями. По сути, это маг, развивающий несколько направлений магии, а также сам навык начертания. Если, к примеру, у мага навык магии земли прокачан в девяносто, а жизни и начертания в сто двадцать, то создаваемый свиток вызовет голема, основываясь на том, что у мага все используемые навыки развиты на девяносто. Поэтому такие вещи, как свиток метеорита или кислотного тумана - вещи штучные и стоят очень больших денег. Обычно в Хризалиде, при активных боевых действиях в рейдах и войнах, мощные заклинания делаю группа магов или одиночки универсалы с огромными резервами. Свитки это удел не-магов.

Для создания самого свитка нужно - слово активации, печать заклинания, сам свиток, развитые навыки используемых школ магии. Маг рисует свиток, заливает в него ману, а потом активирует словами при необходимости. Ну, или тот, кто купил свиток. Самый большой недостаток свитков, это то, что они самоуничтожаются из-за магического отката и объема пропускаемой через себя магии, так сказать гасят собой последствия.

Я понял, что Бернард сделал, чтобы обучить меня заклинаниям. Он был прав, это очень сложно. Надо иметь очень сильно развитые навыки в магии разума и жизни. На данный момент заклинания записаны у меня в ментальном теле, с которым обычно работает только сам маг, а не сторонние люди. Это как иметь в организме вену, по которой, сознательно пуская кровь, можно увеличить скорость бега или высоту прыжка. У меня тоже самое, только с магией. Предполагалось, что я толком не буду использовать заклинания. А я развил свой магический потенциал и постоянно использую магию. Разум активирует заклинания "зашитые" в ментальном теле, а не те, которые я выучил. То, что сделал Бернард это чудо, он косвенными методами, смог изменить мое ментальное тело, влияя на физическое тело, магией жизни и при этом работал с моим разумом. Я даже близко не стою к столько глубокому понимаю магии, чтобы сделать такое. А ведь думал, что я гуру магии...

темной магии.

Вторая часть плана строилась на печатях и реализовать ее я смогу только когда доберусь до крупного города. Это будет намного безумнее обычных жертвоприношений. Мой разум превзошел все мои ожидания от самого себя. Ритуальная магия? Магия крови? Нееет, я превзойду саму свою человечность, саму свою слабость!!!

А еще нужно реализовать защиту от огня и ментального урона и, кажется, я знаю, как это сделать. Но это будет после исполнения первых двух пунктов плана, иначе я просто не выживу.

Шел четвёртый день нашего плавания, мы начали приближаться к обжитым землям. Тут уже были форпосты, замки и города. На горизонте показалось два корабля и капитан начал кричать, поднимая тревогу. Активировались корабельные щиты. Команда в спешном порядке одевается в доспехи.

- Капитан, у нас проблемы? - капитан Гериont смотрел на быстроходные фрегаты, приближающиеся к нам запад. Мы с ними пересечемся через минут десять.

- Да, и очень большие. Три пиратских фрегата из Бодойского Архипелага. Они никогда по три не ходили, а одиночкам мы сможем противостоять и так. Они прекрасно знают, что один залп главного корабельного орудия и перезарядка минут десять, потому и пошли втроем. Один мы потопим, но вот сразу против двух команд после мы не выстоим, к тому же выжившие с первого фрегата полезут к нам.

- Какие у них уровни?

- Сотые, у капитанов до ста пятидесяти. - Гериont подозревал, что я творю в своей комнате, что-то неладное, его капитанская каюта находилась надо мной, вчера он жаловался на запахи. Пришлось заделывать щели. - А что? Есть, что предложить?

- Сколько человек в команде?

- У них по тридцать человек, но они превосходят нас по уровням.

- Если я нейтрализую угрозу одного корабля, вы справитесь тут?

Капитан буравил меня взглядом. Мальчик в деревенской рубахе, которого он подобрал три дня назад, говорит, что убьет тридцать мужиков. Как хорошо, что мыслит он именно так.

- Мне все равно, что ты будешь делать, но если это спасет нам жизнь, я буду только благодарен.

- Я делаю это по своим причинам. Я заберу себе их корабль, груз и людей.

- Не время для шуток, делай что хочешь.

Капитану лучше не знать, что я собираюсь делать. А мне нужны пираты, много пиратов. А их груз и корабль меня мало интересует. Еще на Хероне, я с Кларисой делал яд паралича. Весь металл ушел на колышки, точнее только на заготовки. Колья сейчас бесполезны, без камня манохранителя.

Снял повязку с обычным ядом и заменил ее, на бандаж с мазью паралича. Иммунитета к нему, у меня пока нет, сопротивляемости не хватает. Но вот использовать его, намазав кожаные перчатки, я могу. Повязка нужна, как удобное хранилище не стесняющая движение. Закинул колышки и прыгнул в море. Мне еще корабль надо захватить, и чем дальше от нашего корабля это произойдет, тем лучше.

Я плыл, так быстро, как только мог. Стараясь, все время находиться под водой. Залп корабельного орудия ударил в метрах ста справа, получил дебаф на потерю слуха. Второй фрегат сейчас проходит в пятидесяти метрах впереди, за ним, через сто метров, следует третий фрегат. Он то и является моей целью.

Чуть не помер когда попытался уцепиться за корабль на полном ходу. Ударился головой о нос корабля, зацепился только у кормы и там же залез. О, как это было неожиданно для пиратов, когда их корабль сошел с курса и теперь шел параллельно нашему грузовому кораблю. Я вылез прямо позади рулевого, а вся их команда, включая капитана, была на палубе и носу корабля, готовясь к абордажу. Один мазок ядом, а потом тихо положить мужика на пол, хорошо смазав его шею, сменил курс. Бой был коротким, только капитан был уж очень вертким. Кроме него никто в команде не использовал, парно, меч и кинжал. Да еще и с иммунитетом к оглушению. Пришлось пойти на обмен ударами и я победил. Ядом у него измазано все лицо, главное, что не умер.

Фрегат это маленький корабль и приходилось много мучатся для рисования ритуальной кровавой печати в таких условиях. Саму печать делать всего в два уровня, три точки силы по десять жертв. Капитан был прав, их было ровно тридцать. Проблема была в предмете зачарования. У меня нет мифрила, а если подумать, сколько он тут стоит, то не будет и вовсе. Пришлось использовать одно серебряное колечко, без камней, которое я сделал на Хероне, когда нашел маленькую серебряную жилу. Убив жертв на корабле, а потом и в астрале получил желаемое.

Кольцо капитана Арчи

Капитан пиратов имел славу ужасного человека, за любовь к пыткам своих жертв. За долгие годы ношения, кольцо впитало всю боль и страдания жертв капитана, и все его мастерство.

Воздействие: Ловкость + 20,
Требования: персональный предмет.
Прочность: 125/125

Вот и выяснилась, вся правда. Для создания нормального масштабируемого предмета мне нужно не меньше восьмидесяти пяти жертв. Характер развития жертв, способ убийства, качество материала носителя... все это подтвердилось. В случае с мифрилом, я мог бы сделать колечко с тремя модификаторами, а не с одним. Как говорится дареному коню, зубы не выбирают. Берем, что есть.

Хорошо хоть Элиза из игры не вытаскивает из-за такой мелочи. Богов тут нет, но и жертв тоже. Пока я был занят избавлением от трупов и выжиганием следов ритуала, на нашем корабле, бой тоже закончился. Они свой фрегат захватить не смогли, но отбились.

Гериont сказал, что пираты, увидев, что второй фрегат разворачивается и уходит, начали отходить. А потом и вовсе неслись во весь опор. Числом взять не удалось вот и сбежали.

- Что с трофеем делать будешь?
- Продам, как и все содержимое. Корабль мне не нужен.
- Хм, почем?
- Узнаю в городе. Или у вас есть какое-то предложение?

Гериont думал не долго, желание денег и славы переборолo страх.

- Я могу помочь продать корабль, ты ведь в этом не разбираешься. К тому же это привлечет внимание людей сотрудничающих с пиратами.
- Что вы хотите взамен?
- Четверть от стоимости корабля.
- Это очень много и вы сами знаете это. Но, я готов заплатить вам эту сумму, если вы поделитесь информацией.

Капитан улыбался, еще бы, он такой куш урвал. Да, мужик, ты даже не понимаешь, почему я согласился. А ведь ты сам был прав. Я не желаю внимания к своей персоне, ни в каком виде.

- Мне нужно знать, где находится город Зирда, нужна информация о самых сильных монстрах контитента. В Сурале - наш порт прибытия - мне нужен лучший целитель занимающийся модификацией тел бойцов и тату-мастер. И самое главное: мне нужны книги по магии. - Гериont становился все серьезней и серьезней - я сам все оплачу. Мне нужна только информация о них, легальность их деятельности меня не интересует.
- Ужасная картина вырисовывается, но я выполню свою часть сделки.

До самого прибытия меня больше не беспокоили, за что я был

благодарен. Два дня штиля, когда ветер был почти нулевой, я занимался подводной охотой на самых ядовитых рыб. Выяснилась интересная закономерность. На глубине ста метров я начинаю получать физический урон, видимо давление воды слишком большое, есть о чем подумать. Мне нужно был место с постоянным физическим уроном, и я его нашел. Жаль не могу сделать зелье для подводного дыхания, их только алхимики варят. До дна метров триста, меня просто убьет на такой глубине, но как место для тренировок самое то.

Сегодня решил устроить и отдых и снова позаниматься учебой, мне надо понять, что происходит с моим телом. Перегрузка постоянно возникает, когда углубляюсь в учебу. Теперь могу контролировать поток мыслей, но при таком режиме у меня непрерывно течет кровь из носа. Пришлось углубиться, чтобы понять принципы работы мозга и нейрофизиологии человека. Я потерял сознание, проработав почти сутки в таком режиме, очнулся снова в больнице, в персональном виртуальном пространстве.

***

Не прошло и месяца с момента прошлого инцидента, а Элиза снова с Анжи в виртуальном пространстве. В этот раз был перегруз и сильнейшее кровотечение.

- Здравствуй, Анжи. Как плохо у нас с тобой все складывается. Каждый раз, когда мы с тобой видимся, мне приходится тебе говорить или о наказании или отчитывать тебя за твои глупые действия. Как ты мог сидеть сутки за учебой.
- ... - мальчик молчал.
- Так и будешь молчать. А ведь в прошлый раз, мы нормального поговорили, я не успела рассказать, что с Гальбоа все в порядке. Руку ему восстановили регенеративной медициной, сенсоры на ладони тоже. Он передает тебе привет, сказал, что Финкс по тебе скучает.
- ... - Анжи молчал, весь его вид говорил, что он услышал ложь.

В этот момент пошли помехи и мальчик исчез из виртуального пространства.

- Моро, что произошло, где Анжи? Он не мог выйти, я не давала на это разрешения.
- Не знаю мисс Донован. Сказано, что мальчика отключили от нас принудительно, сейчас он в другом

виртуальном пространстве с полностью закрытым доступом, он там один.

- Бред, он не мог это сделать. Нас, что взломали?
- Взлом не возможен, у него подключение производилось через медкапсулу с персональной идентификацией пользователя. У нас не зафиксировано ни каких намеков на взлом. Возможно, кто-то перехватил поток данных от капсулы Анжи и перенес его в другое виртуальное пространство.
- Но кто и зачем? Это ведь государственный уровень, тут черт ногу сломит, отследить поток данных, да еще так быстро. Может случайный взлом?
- Маловероятно, слишком точная работа.

***

А в этот раз что-то новенькое, меня просто перекинуло в другое виртуальное пространство. Комната с видом на землю за большим панорамным окном. Это кабинет - рабочий стол с креслом руководителя, все стен в шкафах с книгами, приятных запах выпечки, два дивана и журнальный столик между ними.

- Здравствуй, Анжи. - мужчина лет тридцати, в серых трико, футболке с принтом Земли и кружкой кофе сидел в кресле руководителя. Еще секунду назад его там не было. Короткая стрижка, темные волосы и аромат ванили, что чувствовалась во всей комнате.
- Кто вы?
- Друг.

Так я и стал говорить со странным мужиком в трико. Новый психолог? Беседы не получится.

- Я друг, который знает, что твои мозги спекаются. Мне поручено разбираться с проблемными случаями вызванными Хризалидой. Полагаю, твой недуг, приведший тебя в больницу второй раз за месяц, вызван именно ей.
- ... - это ничего не объясняет и основано на домыслах, а не фактах.
- Полагаю в Хризалиде, ты получил то, к чему твой разум и тело не готовы. У тебя перегрузка нервной системы и все, что я могу посоветовать, это не перегружать свою головку лишний раз. Твой жизненный цикл и возможности тела ограничены. Мы можем лишь восстанавливать твое тело, в случае, если успеваем отреагировать. Пока тебе надо ограничить использование этих возможностей.

- ... - как интересно, жизненный цикл, возможности тела, мы восстанавливали тело... интересные факты. Но целостного понимания пока нет, не хватает одного фрагмента.

- Понятно, говорить ты не будешь. Такие случаи, как твой должны были появиться, не раньше, чем через шесть лет. Но, как обычно бывают исключения. В общем, найди способ контролировать свои проблемы со здоровьем, если будет инсульт, спасти тебя будет крайне проблематично.

- .... - я понял, откуда ты, друг. И я уже знаю, что мне нужно делать, чтобы не умереть.

- Удачи, Анжи Ганет. Она тебе понадобится.

***

Элиза оставалась в своем виртуальном пространстве, ожидая, когда мальчика вернут в эту комнату.

- Мисс Донован, он вышел из чужого пространства.

- Подключай его.

Мальчик стоял в комнате и улыбался, видимо узнал нечто интересное для себя.

- Кто тебя вызвал? - сам факт взлома, очень серьезное преступление. Если он знает взломщиков, то должен сообщить.

- ... - мальчик улыбается и молчит.

- Я могу наказать тебя еще на месяц за нарушение беседы с психологом . Готов к таким последствиям?

- ... - мальчик задумался.

- Хорошо, будь, по-твоему. Наказание будет применено, начиная от сегодняшнего дня ты наказан и на месяц лишаешься допуска в играм.

- ... - Анжи улыбается, весь его вид выражает превосходство.

- Моро, зафиксируй наказание и передай куратору Ваалси о нарушении.

Беседа окончена, Анжи Ганет покинул комнату и Элиза вышла в реальность. За дверью уже ждали посетители, пора готовится к семинару, материал еще не собран.

- Мисс Донован, нам запретили беседы с Анжи Ганетом на один год и отменили его наказание. Мальчик написал жалобу верховному ИксИну станции на жестокое обращение и заведомо ложные обвинения.

- Что он там написал? На каком основании, какие к черту нарушения?

- Все игровые действия мальчика, подпадали под игровые моменты и не противоречили уставу поведения. За каждую саботированную беседу с вами он получал наказание от своего куратора. Психолог имеет права наказывать своего подопечного, только в особых случаях, выходящих за рамки закона, устава или постановления. Таких действий со стороны мальчика замечено не было. Но были зафиксированы случаи наказания, за отказ сотрудничать с вами и за отказ следовать вашим инструкциям.
- Он занимался жертвоприношениями.
- Мы не можем это доказать, все данные полученные психологом во время бесед и наблюдений подпадают под врачебную тайну. Я не могу передавать эту информацию, как улику, свидетельствующую о вашей правоте.
- Что еще он там наплел?
- Сегодняшнее событие с переходом мальчика в другое виртуальное пространство, не было нарушением. Все записи показывают, что его ошибочно перекинуло в пусто виртуальное пространство, а после обнаружения ошибки его снова переправили к нам. Формально он сам ничего не нарушал, нет никаких доказательств взлома. Наказание неправомерно.
- Он знал, этот паршивец, все знал, ему нужен был только повод и он его нашел. Черт!!!
- Мисс Донован, мы все еще можем наблюдать, просто нельзя его вызывать.
- Ладно, придумаем что-нибудь.

***

Мою жалобу утвердили, психолог больше не будит мучить меня своими монологами. Еще во время первого наказания, я узнал про нарушение моих прав. Если бы я сейчас не использовал свой козырь, кто знает, где бы я оказался, через месяц, корабль-то движется.

А вот беседа с "другом" оставила двоякое впечатление. Он сам не сказал, откуда он, и кого представляет. Но дал кучу намеков - он из Лунар и они оплачивают мое лечение, ибо страховка такое не покрывает. С его рекомендацией я согласен, но мне надо не урезать возможности и ограничивать свои возможности, а уметь ими управлять. Были аналогичные случаи в истории, когда человек погружался в свои мысли слишком глубоко, это вызывало перегрузку. Как метод решения, им рекомендовали заниматься делами требующих сложные, комплексные расчеты. Своим делом я выбрался разработку автономных космических кораблей длительного пользования - фронтиры. Задача этого метода контроля потоками сознания, создать область внутри разума, в которой будут проводиться все расчеты. К примеру, спроектировать блок гидропоники или реакторного отсека. В общем, работать внутри разума, разгрузить тем самым потоки сознания от из взаимодействия с органами чувств. Получается, что только один поток сознания будет отвечать за работу с внешней средой, все другие, будут работать внутри сознания, не взаимодействуя с органами чувств.

На словах, все просто, на деле надо адаптировать этот метод под себя. Потом, получить нужные знания в областях. Даже при моих способностях мне потребуется минимум год для сбора информации. И надо решить вопрос с моим опекуном до начала активных действий. Весело, пора отвлечься на реальные проблемы, а не игровые.

Итого, Лунар мне мешать не будет и готов лечить по мере необходимости. Голову старыми способами перегружать нельзя, иначе в больницу жить начну. План и путь для реальности составлен, нужно начать его реализовывать, сейчас ситуация как раз в мою пользу, ведь я под наблюдением врача в медкапсуле. Более благоприятные условия мне сейчас не создать.

Следующие четыре часа я собирал весь доступный материал по космическому кораблю строению, юридических вопросах связанных с этой областью, обучающим материалам, в общем, занимался сбором информации и построением плана обучения.

Сейчас мне надо усвоить, как можно больше материала.

Войдя в игру начал складывать все вещи обратно в сумку, до прибытия в Сурал осталось меньше часа. Его башни были видны уже отсюда.

Сегодня начнется, то к чему я столько готовился. Я не буду просто ребенком или темным магом, мечником. Я знаю, как превзойти свой предел, и использовать свои знания и силы, на пределе. Ради этого придется очень постараться.

До прибытия в Сурал, еще есть время, можно подумать и собрать факты. Сукал относится к Манайскому халифату, который потянулся вдоль побережья. С этой стороны континента он полностью охватывает пустыню Хашан. В ней то и находится одно из мест моей будущей прокачки.

Пустыня, среди местных является поганым местом, оттуда постоянно лезут самые разнообразные чудовища. Обычных монстров там вообще нет, а на территории самой пустыни действует постоянный ментальный и огненный урон. Где-то в центре пустыни, есть мертвая территория. Люди, подходившие к ней слишком близко, говорили, что там место самых ужасных тварей и духов. Баньши, василиски, гигантские змеи, твари которым вообще не дать название и нескончаемая река душ текущая по небу в самый центр поганых земель. Особенно интересны, легенды, про песочного человека и яму в преисподнюю расположенную в центре пустыни. Хочется проверить, что же там, в центре.

Мои враги сильны и я помню свою беспомощность на алтаре. Свою доверчивость, глупость, слабость - мои ошибки должны быть исправлены, до того момента, как я встречу первого серьезного противника в этом мире. Быть слабым...как же противно ощущать свою беспомощность и ограниченность. Ребенок...слаб...я перестану быть ребенком. Уж лучше быть чудовищем, чем быть беззащитным и никчемным.

Мысли не логичны, эмоции нарушают точность мышление. В такие моменты я ищу выходы их сложившейся ситуации всеми доступными методами, и я нашел путь.

Местный филиал гильдии убийц чудовищ, зачищая окрестные земли от самых опасных тварей. Это не просто убийцы кроликов и лисичек, это лучшие из игроков. По описанию игроков, любой монстр, попавший в список заданий гильдии, обладает продвинутым интеллектом и огромной силой.

В мире существует много гильдий - убийц, воров, разбойников, курьеров, кузнецов, воинов и т. д. Среди всех них, убийцы чудовищ наиболее прибыльная и наиболее опасная.

Враг всегда разный и непредсказуемый, сильный и...

интригующий! Путь убийцы чудовищ выбирают одиночки желающие проверить свои силы или те, кому не хватает острых ощущений. Это будит моим источником дохода на ближайшее время. Я сам монстр и скоро стану чудовищем!

Таможня нас пропустила без вопросов, а я все боялся, что досмотр устроят и найдут мое колечко всевластия. Формально я чист, никаких подозрений, в отношении меня нет и проверку личного имущества устраивать не имеют права, а на мне самом ничего из "темного" нет. Окно характеристик, я никому показывать не собираюсь, даже на смертном одре. Пора думать о том, где спать и я знаю, кто подскажет хорошую ночлежку.

- Гериont, пока не ушел, подскажи, где тут хорошая ночлежка или постоялый двор.
- Самое забавное, что хорошая ночлежка находится в трущобах. Ей заправляет бывшие бандиты и каторжники.
- Мдаа, суровые у вас нравы. А ничего получше нету?
- Анжи, ты в портовом городе, откуда тут свободные комнаты? Тут же пустыня да джунгли. Это тебе не глушь вроде Херона.
- Понял, понял. На карте отметь, пожалуйста, где ночлежка - Гериont не веря выпучил глаза за мою мегакарту. Я и сам не представляю, как много я за нее заплатил, но за такое чудо не жалко. Мне известны почти все маршруты кораблей по миру, включая города с портами.

Меня никто не останавливал и ничего не предлагал. Я был деревенщиной в деревенской одежде. Ребенок, и на меня никто не обращает внимания, только портовые дети и мелкие воришки оглядывали прицениваясь. Никого мой вид не впечатлил и это очень хорошо. У меня есть одежда, которая делает меня самым не заметным человеком в городе.

Сурал был крупным торговым городом, здания были намного лучше, чем у нас в Имире или на Хероне. Хорошо отштукатуренные стены, у домов встречается каменная кладка, мощеные дороги из цветного камня, дома с башнями и целые поместья. Город кипел жизнью, и это было не привычно. Пришлось настраивать панель на удаление сторонних голосов. Портовые торговые ряды с привозимыми товарами - это был местных стихийных рынок, и все причалы упирались прямо в него. В самом городе был большой базар, где торговали и игроки и местные, сейчас мне там нечего делать, мне нужен аукцион и банк.

Забавно, в Хризалиде, детям нельзя пользоваться банками, а вот аукционами можно. Если, я продам, что-нибудь через аукционный дом, то смогу забрать деньги в любом другом

аукционном доме.

Искомую ночлежку, я нашел быстро и сразу же снял номер на месяц. Сделал привязку к комнате, теперь в случае смерти я появлюсь тут, а не неизвестно где. Владелец посмотрел на меня очень грустным и печальным взглядом, в глазах читалась жалость и сострадание.

- Что-то не так?
- Нет, ничего. Приятного отдыха. - только после этого он убрал деньги со стойки в карман.

Мне нужны ответы, и только другой ребенок сможет мне их дать. Идя в порт, думал о причинах такого поведения владельца ночлежки, в голову ничего не приходило. Один паренек бандитской внешности очень походил на нужную мне персону. Мне нужен ребенок, знавший о правах детей этого мира, и лазейках в этих правах.

- Привет пацан, чего надо? - это хамло сидело и всем своим видом выражало презрение. Но мне это только на руку, ответы будут правдивее.
- Скажи, если я тебя сейчас начну бить, стража вмешается? - парень мгновенно подобрался и встал.
- Ты че самый шустрый? Решил мою точку под себя подмять ! - его кулак я даже не стал останавливать, поймал уже после удара и зажал так, чтобы здоровье начало снижаться.
- Формально я тебя не трогал. Так, что если придет стража, виноват ты. Отвечай, в случае драки стража вмешается?
- Да - я ослабил захват, не хватало еще дебафом травму повесить, ребенок все-таки. Они разнимают дерущихся в рукопашную, а если схватились за оружие, то обоих ведут в карцер на сутки.
- Видишь, - отпустил руку- я не желаю тебе зла. Мне просто нужны ответы на вопросы. Ты ведь детдомовец?
- Да
- Торгуешь информацией о грузах и людях?
- Да. Я сборщик и распределитель для гильдии, а ты от кого?
- Я сам по себе. Еще вопрос, если тебя ударит взрослый игрок, что ему за это будет?
- Если я спровоцировал и есть свидетели, то ему ничего не сделают. А если необоснованная агрессия, то его за простой удар на месяц отправят на прииски, если попался второй раз, на полгода отправят. В третий удаляют, хотя таких психов нет.
- А если тебя, будут держать два мужика, а я тебя убью.

Парень чуть присел в позу, для готовности к бегу. Немного отошел, увеличивая дистанцию. Надо брать ситуацию в свои

руки.

- Это просто вопрос, у меня и в мыслях такого нет.

- Ну и вопросы... тем, кто держит, удалят аккаунты, мы же дети. А вот тебя, накажут на неделю, как за самое злостное нарушение правил. Родителей заставят нести ответственность за твои поступки.

- И все? Я же тебя убил. А меня всего лишь на неделю отправят в карцер? - и вот такое наказание получила Рэйчел? За мой Ад? ...

- Это если свидетели будут или бог обратит внимание. Тем, кто держит, в любом случае аккаунт удалят, а вот ты можешь и сухим из воды выйти. Красная метка на убийц вешается на неделю за убийство. За десяток убийств разом, дают метку на год. Так, что отгуляй и все путем будет. - твари, она ведь вышла сухой из воды. Уверен, она ушла от наказания. Гнев ... Нет, сначала семья.

- Извини за беспокойство и жуткие вопросы.

Еще будучи в аду, я собирал информацию о событиях тех времен. Игроков было мало, и потому информация еще меньше. Только одно сообщение совпадала по дате с моим попаданием в Ад. Появление в малом пантеоне нового бога Леона. Рэйчел и тот ритуал... это все связанно. А еще Бернард, но ему то зачем?

Я искал силы, чтобы выйти из Ада, сейчас ищу силы, чтобы попасть домой и дать отпор в случае угрозы. Но я никогда не прощу людям такое ...

А ведь, как просто все было. Сначала я просто хотел использовать Хризалиду для зарабатывания карманных денег, потом появилась семья.. .мама, папа. У меня появился дом. А сейчас прошел через Ад и пытаюсь добраться до семьи. А у самого дома ждут, те, кто готов убить за само моё существование. Хотя нет, они думают, что я удалил персонаж и создал новый, ведь прошло уже полтора года. Я не буду надеяться на домыслы, я создам абсолютное преимущество для контратаки в случае проблем.

Все это время я сидел около паренька и думал о своем. Есть еще один вопрос.

- А как узнать владеет ли человек запретными навыками?

- Я не стража и всего не знаю. Можно поймать с поличным или найти свидетеле.

- А заставить показать окно характеристик?

- Неет, - парень махнул рукой на такое предложение - вот если его ложно обвинят, тогда он покажет, дабы доказать свою не виновность.

- Как все просто. А что с запрещенными предметами, ну там некромантское и кровавое?

- Для этого надо взять в руки предмет или чтобы его владелец сам открыл характеристики для обзора другими людьми.

- То есть, у нас в городе, может ходить некромант с посохом, прикидываясь обычным магом?

- Вполне. Главное не использовать такие навыки на людях.

- А какое наказание за такое дело?

- Репутацию снижают и из города выкидывают. Но их мало, наставников у них мало и они постоянно перемещаются. - парень оказался весьма добродушен и сейчас бы самым обычным мальчиков двенадцати лет. Как и многие детдомовцы он нашел в Хризалиде семью и стал мягче, пропала та злоба на мир и его не справедливость, что была раньше. Я понимаю его, правда понимаю, я даже завидую...

- Спасибо. Удачи.

Больше он мне ничего полезного не скажет.

Сурал делится на пять больших районов - порт, что расположен в восточной части города, верхний город на севере, трущобы на северо-востоке, рыночная площадь в центре и квартал ремесленников на западе. Сейчас, мне нужно записаться в гильдию убийц чудовищ, а она располагается у западных ворот, ведущих в джунгли.

А гильдия интересное место. Для вступления надо взять любой заказ и выполнить его бесплатно. После этого, получаешь доступ ко всем заданиям своего региона. Действует система рангов от десятого до первого. У меня после вступления будет десятый ранг, допуск к девятому получу только в случае выполнения пяти контрактов своего текущего ранга. Соответственно, чем выше ранг задания, тем выше награда и сложность. Для заданий были выделены несколько стен с приклеенными на них бумажками. Оказывается у халифов, проблем с чудовищами, в избытке.

За стойкой администратора сидела девушка, судя по костюму, маг жизни. Салатовый костюм с вышивкой в виде листьев и цветочков. Такие цвета характерны для магов жизни. Весь ее комплект хорошо сочетается, даже посох у нее с прорастающими листьями дерева.

- День добрый, я хочу вступить в гильдию.

- Правила стандартные, бери любое задание и выполнять. Принеси доказательство выполнения и ты вступил. - девушка не обращает на меня внимание.

- Это я знаю, а вот как понять, что из себя представляет противник.

- На нашей территории обитают монстры от сотого до двести пятидесятого уровня. Соответственно, один ранг это интервал у чудовища в пятнадцать уровней. Для десятого этого от 150-го до 165-го уровня. Оплата индивидуальна в зависимости от сложности самого задания в рамках своего ранга. - только после этого она посмотрела на меня - хотя скажу, что тебе тут ничего не светит.

- Что уставом не запрещено, то можно. - С победной улыбкой пошел брать свой первый контракт на убийство чудовища.

В десяти километрах от города появилась гигантская змея, ее дважды видели у дороги проезжающие мимо стражники. Вот ее-то мне и надо убить, а в доказательство принести хвост или чешую.

Девушка из гильдии забыла предупредить, что это мест-босс, как и все чудовища. Змею, я обнаружил первым, в очередной раз спасло прокачанное восприятие. Как только остановился, змея бросилась на меня .

Чудовища, Змея-серцеедка, 160 уровень.

Секунда боя, а уже столько информации. У этой гадины иммунитет к оглушению и очень крепкая шкура. Удар хвостом откинул меня в кусты, а уже оттуда был сделан роковой для змеи выстрел. Один совокупный выстрел булыжником снес весь запас здоровья и откинул ее в кусты. Какое бы сопротивление у нее не было, такого она не переживет. Двадцать пять тысяч урона в одно... лицо. Это оборотень, после смерти она снова стала человеком. И где брать хвост? Может тело в сумке спрятать и так принести?

Из кустов слева выпрыгнула еще одна, копия той, что убил. Ад научил многому, например, вообще никогда не расслабляться, так что прыжок не стал неожиданностью. Глаз импа подсказывает местоположение врага, а работа в шахте на ощупь и звук дает точное направление. В этот раз бил огнем, спалив ударом всю шкуру. Эта змея не была оборотнем, и хвост выпал с нее дропом. Лук, перчатки, два кольца и сорок пять золотых - и все предметы редкие, оказывается, охотиться тут очень выгодно.

Когда принес метровый хвост в гильдию, узнал, что часто, у чудовищ бывает свита в несколько охранников.

- Я принят, мисс..?

Отношение с Манайским Халифатом +1

Текущее отношение: Нейтральное (до Уважения 999)

Отношение города Сурал +10

Текущее отношение: Нейтральное (до Уважения 990)

Вы вступили в Гильдию убийц чудовищ
Вам присвоен 10-ый ранг.

- Нэлл, зови меня, мисс Нэлл. Да ты принят, назовись, и твое имя будет внесено в реестр гильдии.
- Саджи
- Отныне ты принят в ряды охотников на чудовищ. Это очень редкий случай, когда ребенок вступает в ряды убийц чудовищ.
- Всякое бывает мисс Нэлл, а вы ведь маг?
- Да. То же хочешь стать магом? - она была молода и красива. Дамская шляпа и посох мага, который я в прошлый раз толком не разглядел, делали ее весьма внушительной персоной. Кажется, таких называют друидами, но кто знает, как они сами себя называют в Хризалиде.
- Да, мисс Нэлл. А тут можно, где-то купить книги по магии. Точнее, книги с печатями заклинаний для магов всех специальностей и уровней.
- Ну и запросы. Да ты столько за год столько не заработаешь.
- Я трудолюбивый, просто подскажите, где я могу их приобрести.
- В центре, у торговых рядов есть лавка магов. Только они в городе продают все книги. Ты уверен, что они тебе все нужны?
- Мне нужны печати заклинаний и общее представление о том, чем может пользоваться мой враг. Хочу научиться их быстро создавать.
- Ты еще не маг. У тебя нет навыка начертания, без него у тебя ничего не получится. Ты будешь составлять их вручную, а не автоматически, используя навык.
- Знаю, мисс Нэлл. Я пожалуй пойду, возьму еще задание. Кстати, а какая награда была за это задание?
- Сто золотых, они съели одного путника, поэтому награда повышена. В таких случаях на листах объявлений делает пометка о повышенной опасности. Красная галочка за каждое убийство обычного человека и кружок за охотника.

Взяв задание на лича с его свитой, пошел искать книжную лавку. Нашел быстро, огромная вывеска в виде книги с глазом однозначно говорила, о том, чем торгуют в лавке. Владельца лавки, Жерома, удивил мой запрос, потребовалось десять минут на то, чтобы собрать все книги в кучу и огласить цену.

- С учетом скидки за такой большой заказ будет двести тридцать тысяч золотых.
- Уау, у меня сейчас нет таких денег. Могу я предложить

вам необычную сделку?

Владелец и так знал, что у ребенка не может быть таких денег. Ему просто было скучно, за все время сбора книг сюда никто не заходил.

- Какое?

- Что вы думаете об обмене особо редких книг на те которые меня интересуют?

- Смотря, что ты можешь предложить?

- Книги по мистицизму и магической осаде. Ограниченные издания, которые были изъяты из продажи.

- Ты предлагаешь мне запрещенные книги?

- Да. Это ведь халифат, к тому же портовый город. Тут законы более мягкие чем, на территории людских государств Овидия. На такой товар, спрос всегда найдется.

Жером нагнулся и шепотом сказал.

- Ты хоть понимаешь, как сильно я рискую скупая такие книги?

- Вы думаете, что я попытаюсь сдать вас страже?

- Именно.

- Я отдам вас одну книгу сегодня. Можете прятать или делать с ней, что хотите. Я приду завтра, если вас все устроит, мы снова поговорим о сделке. Тут я несу намного больше рисков, ведь эти книги очень ценные.

Жером выпрямился, походил по лавке и наконец, сказал.

- Хорошо.

Доверчивая ты душка, Жером. В детдоме, такие сделки используют для шантажа. А еще у нас возникли доверительные отношения и запись из логов о передачи книги у меня сохранилась.

Убийством чудовищ занимался до самого утра. Нежить, гигантская жаба, призрак, черная пантера и все-то им не спится. В реале проспал шесть часов и снова отправился в игру, пора получить деньги за корабль с грузом.

Гериont ждал у здания аукциона, как мы и договаривались. Фрегат со всем содержимым, ушел с лотка за шестьдесят четыре тысячи. Моя доля была сорок восемь, чему я был очень рад. Может поохотиться на пиратов?

- Я отплываю через час, будь острожен. Пираты могут попытаться отомстить.

- Не переживай, я смогу за себя постоять.

Я не просто так, назначил встречу, у аукциона. Мне нужен кровавый малахит, много кровавого малахита. В прошлый раз он показал удивительные способности, которые я хочу использовать.

В этом мире он использовался, как манохранитель. Найти его

намного сложнее потому и цена намного выше. Негранёный малахит стоит дешевле, скупил все что было, по приемлемым ценам. Его относят к полудрагоценным камням, и он плохой манохранитель, из-за низкой прочности. Из-за распространённости, его используют, как стационарные хранители маны в городах и крепостях.

Осталось три с половиной тысячи и шесть килограмм малахита. Гериont выполнил свою часть сделки и достал интересующую меня информацию. Маг-целитель работает на местной арене, обитания сильнейших чудовищ помечены на карте, тату-мастер живет в портовой части города. Вот он-то мне и нужен для прояснения ситуации.

Лавка мастера Бора располагалась на втором этаже здания портовой администрации.

- День добрый, могу я сделать татуировку?
- Можешь, что будет? Татуировку, какой банды ставить будем?
- Банды? - куда я попал - У меня другие запросы.
- А, ты не местный ?! Почти все местные дети входят в банды и по старой традиции делают себе татуировки. Многие кланы, тоже ставят себе татуировки с метками. Дают постоянный бонус и позволяют клану отслеживать своих бойцов. В общем, метка и клановый знак.
- Ну и нравы. Скажите, а на что влияет навык тату-мастера? Это ведь тату-матер это класс ремесленников.
- Да, я ремесленник, навык нанесения татуировок влияет на размер и детальность создаваемого рисунка. Навык ремесла на количество даваемых эффектов от чернил.
- Спасибо, это детальный ответ. Я могу сам выбрать рисунок тату?
- Да
- А сохранить, рисунок тайне?
- Мальчик, я мастер, и столько прожил при такой профессии, потому, что держу свой язык за зубами. У меня самый высокий навык во всем халифате и четвертое место во всей гильдии. Не стоит оскорблять меня такими вопросами.

Еще в Аду я заметил это изменение. С увеличением количества потоков резко возрастает качество мышление, не только скорость, но и качество. Я не сошел с ума от потерь, всего, что имел в аду, именно из-за быстрой и точной реакции на ситуацию. Вот и сейчас, я понял, что мне нужно сделать, чтобы вернуть доверие мастера.

- Я искренне прошу прощение, у меня и в мыслях не было оскорбить вас, мастер. Мне нужно сделать множество

татуировок и все они буду являться секретом для всех. Это будет очень сложная и интересная работа, в которой потребуется все ваше мастерство.

Что нужно для человека получившего всеобщее признание??? Вызов его навыкам и опыту! То, что заставит работать его на пределе своих возможностей с полной отдачей. И я дам мастеру, такую возможность.

- Мальчик, меня сложно удивить. Что ты хочешь?
- Магические печати прямо на теле.

Мастер скис от такого предложения.

- Фи, ничего интересного. Она уничтожится после первого использования, и тот, кто будет ее активировать, получит очень серьезное наказание за причинение вреда ребенку. А ты не сам ничего сделать ничего не сможешь, ты не маг.

Создав в комнате одиннадцать огоньков, разом изменилась настрой мастера.

- А если я дам вам чернила, которые не будут уничтожаться после использования печати? И как видите, я маг, активатор мне не нужен.

Бор смотрел на все одиннадцать огней летающих вокруг меня. Изумление, ошеломление, интерес, и много вопросов - все это читалось в его лице.

- Не бывает таких чернил. Я мастер! Но раз ты говоришь ... ты ведь уже знаешь все?!
- Мне нужно понимание того, как готовить чернила. Я знаю, как их сделать неуничтожимыми для своих татуировок, но не знаю, как их приготовить.
- Обычно я сам готовлю чернила. Тут можно поступить по другому, принеси мне основу и выбери цвет, а я их сам приготовлю. Мой навык всяко выше твоего и эффект будет намного выше.
- Хорошо, но вы уверены, что возьметесь за это? Состав несколько...незаконен, но в нем ни чего ужасного.
- Знал бы ты, каким людям я обычно делаю татуировки, ты бы не задал такого глупого вопроса. Вот скажи, кто основной клиент у тату-мастера в портовом городе?
- Понятно. - матросы, пираты, разбойники, воры, убийцы и другие темные личности - Мне потребуется месяц, на то чтобы собрать все необходимое.

Бор снова сник, видно изнывает от скуки.

- Основу я могу сделать за несколько дней. Проблема в книгах с печатями и твоей оплате. Все это займет некоторое время. - мастер кивает - Я приду, обещаю.
- Иди уже. Основу принеси через три недели, мне

потребуется время на изготовление чернил.

Я смог справится за три недели, основательно подчистив список контрактов от гильдии. За прокаченную репутацию снизили цены в книжной лавке, часть суммы удалось выменять на ненужные для меня книги. Сто пятьдесят тысяч собрал всего за две недели, но мне нужно еще оплатить работу мастера. Вот на это и ушла последняя неделя, собрал еще сто тысяч на его услуги.

В детдоме проводился очередной срез знаний. Ваалси был готов из кожи вот лезть, ради повышения бюджета нашего детдома. И тут меня выставляли вундеркиндом с большим будущим. У Ваалси раз в год, на неделю, менялось отношение ко мне, от недолюбливай, до почитания. Еще бы, я для него золотая корова, которая еще ежегодно приносит золотое молоко.

В прошлом году меня отвозили в центр детского развития на четвертом уровне, где проводилось собеседование, которое я, с большим удовольствием завалил, а тест, выполнил с легкостью.

В этом году снова привезли на аэрокаре, в этот центр образования и отправили в отдельную комнату дав целую кучу тестов.

***

Элиза наблюдала за Анжи через зеркальное окно комнаты. Мальчик не знает, что за ним пристально наблюдают, и просто выполняет тесты.

Нынешняя система образования предполагает, что гражданин сам изучает интересующий его материал, а потом выбирает специальность и получает специализированные знания из этой области. Общее образование дает только общее представление об обществе и культуре - это минимальный набор знания для гражданина любой колонии или станции. Курс рассчитан на шесть лет, таким образом, дети уже в двенадцать лет получают базовое образование и последующие шесть лет получают знания по выбранной специальности. Такое разграничение сделано для разгрузки подростков от избытка информации.

Анжи, в пять лет смог сдать курс образования досрочно, тогда это сочли удачным стечением обстоятельства. Сразу после прошлого теста, мальчик сдал еще один курс обучения, а потом в течении года, еще три годовых теста. На данный момент мальчик отошел от общего образования, и собирает информацию со знаниями многих специальностей. Логи учебного центра детдома показывают, что мальчик собирает информацию о

кораблестроении, инженерии, электрификации, гидропонных сооружениях, силовых полях и многих других областях. В свои семь с половиной лет он имеет почти полное базовое образование.

Огромное количество информации он просто сохраняет, а потом использует виртуальное пространство для ее усвоения, не желая излишнего внимания в учебном центре детдома. В шесть лет мальчик спокойно относился к своему скорости обучения. Он считал это нормой, а на тестах в этом учебном центре чуть ли не смеялся над потугами других детей. Тогда, два года назад, он подрался прямо во время теста с мальчиком, сидящим за соседним столом. Именно после этого случая, он перестал говорить с детьми. Эта драка произошла все стен детдома, тут в этом центре, и потому Элиза смогла получить информацию об этом случае, всего пару недель назад, когда задумалась над репликой мальчика: "Вы создали ситуацию, вредящую мне, сознательно или не сознательно". Фраза была неправильно сформулирована, но имела глубокое смысловое значение, дети так не могут думать. Он не смог подобрать слова точнее и выразился, так как смог. Такое мышление не могли не заметить, вот потому она и настояла на более глубоком изучении умственных способностей мальчика и выделила ему отдельную комнату, а центре. Ваалси одобрил эту затею, так как был заинтересован.

Анжи остановился и посмотрел прямо зеркальное окно, за которым стояла Элиза. Хмурый, злой взгляд смотрел именно в то место, где стояла Элиза. А потом Анжи сказал:

- Мисс Донован, дети не знают принципов работы стационарных генераторов силовых полей, но они хорошо чувствую электромагнитные волны испускаемые телом любого живого существа. Чем он напряжений, тем сильнее эти волны.

Мальчик бросил тест и вышел из комнаты.

***

Все чего я хотел это тихо и спокойно уйти из этого детдома. Я не провоцировал драк, не шумел и не говорил, в общем, делал все, чтобы не привлекать к себе внимание. Я презираю этих идиотов за их глупость и нежелание к чему-либо стремиться, за желание уничтожить, все, что лучше тебя, или что ты не понимаешь... И потом я замолчал, меня как раз перевели в другой сектор детдома, где сложилось удачно.

Так ведь нет, есть гады, которым все неймется мне нагадить. Они додумались подсунуть мне тесты по специальностям для проверки моих знаний в разных областях. Я специально не сдавал последний учебный год, чтобы не привлекать внимание. Последние пару месяцев я искал способы переправить себя в частный дет дом на Арпе. Если бы я сдал тесты на получение базового образования, меня бы не отпустили, говоря, что станция нуждается в перспективном гражданине. Был закон, настояв на котором, Ваалси мог не дать мне перевестись в частный детдом.

Только ради этого и старался сдерживаться и не демонстрировать свои интеллектуальные особенности. Качество мышления с приобретением потоков сознания резко увеличилось, если работаю хотя бы в два потока сознания с внешним потоком данных, это дает сильный мультипликативный эффект. Без угрозы здоровью могу использовать до четырех потоков создания, от большего начинается кровотечения и перегруз. Поэтому, все остальные потоки сознания работают внутри разума, производя расчеты по планам и задачам. Два месяца ушло на такое изменение в процессе мышления. Сейчас, я превосхожу обычного человека в интеллектуальном плане, но не желаю, внимания или того, чтобы меня использовали все кому не попади. При всех вариантах использовать потоков сознания идет ущерб здоровья, но так он контролируем и сильно снижен.

И снова мне надо форсировать события, Ваалси узнает от Элизы о том, что я собирал информацию, и теперь будет следить за своей золотой коровой, то есть мной, на которую ему выделяют специальные дотации из бюджета.

У меня есть свободное время до конца дня, наказаний у меня нет, так что, я свободен и буду заниматься вопросом своего "освобожденья от опеки". То, что я планировал осуществить только через год, придется начать реализовывать уже сейчас.

Два месяца я планировал и собирал информацию о способах выйти из под опеки Ваалси и Элизы. Для этого мне нужен опекун, которого я смогу контролировать, дабы я мог аргументированно отказать, любому пожелавшему получить информацию обо мне или моих делах. Той же Элизе, с ее ограничениями, я мог бы ответить отказом и больше не волноваться. Ради этого, мне надо самому создать частный детдом для перспективных детей. Звучит бредово, но только так я мог инициализировать протокол передачи детей "в детдом с более комфортные условия для их дальнейшего развития на благо человечества" Такая практика была распространена среди космических колоний. Государство создавало все возможные условия для перспективных граждан, создавая самые лучшие условия для их развития. Я был

детдомовцем и не представлял, для колонии ценности пока не получу хотя бы базовое образование и потому, такой протокол передачи под опеку детдома другого государства должны одобрить. Я числюсь балластом, от которого можно избавиться, если он не приносит никакой ценности.

Приходилось уходить в другие сектора станции и там под анонимной учетной записью собирать информацию через обычные терминалы - те же капсулы, только общественного пользования. Всю собранную информацию, держать на анонимных учетных записях. Анонимный счет у меня уже был, но денег на нем уже осталось. Они пошли на мелкие подкупы через вирт пространство.

Мне нужно очень много денег для реализации такого плана. Недвижимость в Арпе стоила намного дороже, чем у нас в колонии и нужна была отнюдь не комната для ребенка. Потребуется минимум - небольшое здание, подставные люди-организаторы, другие дети участники. План уже продуман и надо лишь запустить процесс его реализации. Я нашел человека в Арпе, который организует процесс весь процесс организации детдома и сбора перспективных детей.

Малколм Шульц занимался решением всех вопросов от "моего имени", находясь в Арпе. Главное достоинство анонимных учетных записей - это выбор любого аватара для виртуального пространства. Сейчас для всех обитателей вирта я был мужчиной, на вид около сорока пяти лет, в строгом деловом костюме, большой лысиной на всем темени, классических круглых очках. Черты лица интеллектуала и подходящая обстановка завершали образ делового, успешного бизнесмена из Лунар. А вот и мой собеседник.

- Здравствуй, Малколм.
- Здравствуйте, мистер Борк - мой образ был связан с выходцем из Лунар Дэвид Борк. Именно им я и пользовался в вирт.пространстве. Это открывает многие двери, которые недоступны обычным гражданам.
- Что вы успели сделать? Возникли какие-то проблемы?
- Нет, все отлично. Мы получили согласие на создание детдома для одаренных подростков. Приведенные доводы позволил получить дотацию от государства и большую скидку на приобретение здания. В руководстве будущего детдома, ваше имя нигде фигурировать не будет. С персоналом проблем не возникнет, мы сможем подобрать его, как только будут деньги на все остальное. Нужен список перспективных детей, в него мы и включим вашего внука. Есть только два вопроса по существу, которые требуют решения. Первое это деньги - семь миллионов

кредитов, сумма не маленькая, и я понимаю, что вам требуется время на сбор такой суммы. Вторая это список детей, к нему мы получим доступ, как только у нас будет здание и оборудование.

- Понятно. Деньги будут через шесть месяцев в полном объеме. К этому времени, у вас должны быть решены все прочие вопросы. В течении двух недель с момента получения перевода, все должно завершено. В том, числе и список детей для детдома, его мы оговорим отдельно по факту приобретения дома.
- Хорошо, это осуществимо.
- Сколько детей будет жить в детдоме?
- Пятьдесят, это минимальное количество по местным законам.
- Кто будет директором и размер ежемесячных выплат на его содержание детдома?
- Мой брат Карл, у него есть необходимый опыт и квалификация. Сумма, около пятидесяти тысяч в месяц. Это расходы на сам детдом и персонал. Все сверх этого будет оговариваться отдельно. Я буду финансовым консультантом, и отвечать за ведение бухгалтерии.
- Хорошо, меня это устраивает. Мне пора, всего доброго.
- Всего доброго, мистер Борк.

Я был тем самым внуком, о котором хочу позаботиться. Но мне нужно будет выбрать другого ребенка под этот образ, чтобы не привлекать к себе внимание Малколма и Карла. Себя я выберу в основном списке новых детдомовцев.

Как же сложно поддерживать образ взрослого мужика. Жесты, мимика, интонация, характер общения. Целую неделю практиковался в дебатах, для создания полноценного образа. Этот тест знаний, внимание Элизы, Ваалси - все не вовремя. Малкольм хитрый мужик, хочет устроиться у кормушки и жить за счет детдома. Но сейчас он мне нужен для выхода из этого положения.

С деньгами особых проблем не возникнет, я могу выводить деньги из игры в соотношении один к двум. То есть один золотой это пол кредита. Хризалида рада любым вливанием и не предоставляет информацию о финансовых операциях своих игроков сторонним организациям. Лунар очень тщательно следит за внутри игровой экономикой и попыткой отмывания денег.

Учитывая, что за месяц, я смог заработать двести пятьдесят тысяч золотых, то в переводе в кредиты это сто двадцать пять тысяч. Если следовать тому, что я сказал Малкольму надо увеличить доходы в двадцать раз. Вот теперь пора искать источники дохода, ибо простым фармом я столько не заработаю.

Самое большое количество денег в игре выпадало с дракона, убитого рейдом в две тысячи человек. Все вещи собранные с него

оцениваются в семь миллионов золотых. Хм, кажется, в мире станет на двух драконов меньше. Теперь вопрос в том, как бить существо на тысяча двести уровней сильнее тебя, не говоря уже о большом сопротивлении к любому урону ?

***

Анжи снова смог уйти от полной проверки, но даже собранные данные говорили, о том что мальчик уже давно превзошел базовое образование. Полного тестирования не получилось, и это было вполне ожидаемо.

Чувствовать сильные электромагнитные поля это конечно доказано, но вот сознательно это использовать?! Ведь не просто узнал про тест, но и понял, кто стоит за зеркалом.

Ваалси долго матерился и был зол на мальчика за сорванный тест. Этот недалекий куратор, вообще не понял, что произошло и что за ребенок у него под опекой. Сейчас важно понять, зачем мальчик скрывает это, и каковы его намеренья. Случай с отстранением говорил о том, что мальчик ничего не делает просто так. Он может ждать годами подходящего момента, а потом использовать козыри в нужны момент.

На контакт он точно не пойдет.

***

Запах моря и рыбы, крики чаек и голос Бора бубнившего себе, что-то под нос. Я лежал на животе, мастер наносил первую татуировку на спине. Запах табака из его трубки навевал воспоминания об отце, сидевшем вечерами на крыльце с трубкой в руках.

Что можно сделать с шестью килограммами кровавого малахита? Да, именно его я использовал для создания смеси из малахита и собственной крови. Именно эта смесь и стала основой для чернил тату-мастера. Магия крови и немного алхимии и получен раствор, который обладает всеми свойствами малахита и крови. Теперь откат от использования "свитка" будет гасится в моем теле. На опытах зельеварения в Аду выяснилось, что малахит сам по себе кровь и прекрасно растворяется в кипящих жидкостях. Но все это мелочи, по сравнению с приобретаемой силой. Я стал магом по сути, а не классу.

- Готово!

Получена татуировка: Печать заклинания "Дыхание дракона".

Воздействие: при активации позволяет использовать заклинание дыхание дракона. Урон от заклинания зависит от параметров интеллекта и навыков в магии огня. Носитель получает урон огнем в размере 5% от силы и типа заклинания.

Затраты маны: 900 ед.

Эффекты от наколки: Интеллект + 5%, Мудрость +5%, Дух +5%

Дополнительные эффекты от чернил: Запас маны + 610, не уничтожается при использовании.

- Ну как, нравится? - Бор был доволен как слон. За каждую тату он брал по тысячи золотых. Это была завышенная цена, но я не жаловался за такую работу мастера.
- Я ее не вижу, но эффекты мне нравятся. Бор, а какой у тебя уровень навыка для создания такого чуда?

Чтобы узнать о возможности создать такие чернила и не отвергнет ли их мое тело мне и была нужна мастера-целителя.

- Чуть больше пяти сотен. Я не просто так вхожу в топ-5 гильдии тату-мастеров.
- Верю, за татуировку с такими бонусами ты должен быть первым.
- Неет, тут все дело в чернилах. А мой навык просто увеличивает размер бонуса и количество эффектов. - Мастер встал и размял спину.
- Отдохни немного, хочу проверить эффект.

Бор начал чистить свое оборудование, а мне не терпелось проверить татуировку в действии. Решил "дыхнуть" прямо в окно.

- Дыхание дракона!

Эффект превзошел все ожидания. Снизу начали орать матом и грозились "прибить гада, который решил тут все спалить". Оконная рама обуглилась, стекла треснули, жаром обдало всю комнату, Бор упал стула.

Получен урон: 880 ед. (**Игнорирование**: 0 ед).

20/900 ед.

Сопротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 36 ед/ сек

Мне стало плохо от отдачи, казалось, разом выжгло кусок кожи. Сопротивление то нулевое, да и отдачей чуть не убило.

- Ты придурок! Какого черта ты вытворяешь! - Бор
- Спокойно! Урон я оплачу, ради такого не жалко.
- Не жалко ему.
- Бор! Ты только что видел результат свое шедевра!

- К черту шедевр! Ты мне сейчас лавку спалишь! Чтоб больше никаких экспериментов в моей лавке! С тебя 1000 золотых за ущерб.

- Хорошо.

- Ложись давай, а то к вечеру ты все здание разнесешь.

О, да! Я не просто так искал великого тату-мастера. Важна была не только детализация, но размер создаваемого рисунка. Мастерства Бора было достаточно для нанесения этой печати размером с четверть моей ладони! Она была крохотной!!! Но давала ужасающий эффект. Сильнейшие ингредиенты для чернил - кровь и манохранитель, обработанные магией крови. Навык ремесла для количества бонусов и навык нанесения татуировок для размера и силы эффекта. Да, это станет "клинком"! Свой "щит" еще придется создавать!

- - Эй, чудо в трусах, ложись давай! Нам тут до вечера работать и работать.

- Хорошо, мой господин! - Бор ржал, как конь и выронил инструменты из рук.

Разве можно описать радость от такого достижения! Для не-мага наколка бесполезна, нет навыков, нет развитых параметров интеллекта и мудрости. Для мага она тоже бесполезна, зачем ее использовать, если у тебя есть заклинание, у которого откат, только в виде задержки во времени использования. Магу бы отдачей все здоровье снесло.

До самого вечера мне наносили татуировки на скину, экономя место, делали их очень маленькими. Сегодня мы ограничились только базовыми заклинаниями, завтра будут сложные междисциплинарные и самые дорогие - пять тысяч золотых за штуку.

Полночи я выжимал из себя все соки, желая проверить каждое новое приобретение. Это был маленький рай, и я был чудовищем с океаном маны. Два выполненных контракта с раздавленными, испепеленными телами, дали еще пять сотен золотых. Мощные заклинания для меня сейчас закрыты, пока недостаточно выносливости и сопротивления, для гашения отката. Но завтра я получу нечто более сильное, намного превосходящее, то что я имею.

Утро в порту, это сотни лодок и гомон рабочих. Весь день бы потратили на нанесение шести татуировок. Теперь все туловище в татуировках печатей. Спина в простых, грудь - в сложных рисунках, а шея, руки и ноги - чистые. Это конечно не эстетично, но очень эффективно.

- Окно характеристик!

Имя: Саджи.
Уровень: 0.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики
Сила -90
Ловкость - 90
Выносливость -90
Интеллект-116
Мудрость-116
Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики
Скорость -90
Атлетизм -90
Дух-116
Живучесть - 90

Вторичные показатели:
физический урон - 45 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 225 кг (сила х 10/4),

Мана - 16410 (мудрость х 10),
Здоровье (жизнь) - 900 (выносливость х 10),
Запас сил - 1000 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье -900 ед/мин (живучесть х 10)
Восстановление запаса маны -1160 ед/мин (дух х 10)
Восстановление запаса сил - 900 ед/мин (атлетизм х 10)
Скорость бега - 10 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 1
Сопротивляемость
Физическому урону - 1,72% (Игнорирование урона: до 421 ед/ сек)Ядам - 8,66% (Игнорирование урона: до 25811 ед/ сек)
Огню - 0,02% (Игнорирование урона: до 36 ед/ сек)

Навыки
Кулинария -250
Установка и обезвреживание ловушек - 19
Стрельба из лука -250
Плавание - 250
Задержка дыхания -250
Скрытность -250
Магия жизни -250
Магия духа - 250
Магия пространства -250
Магия земли -250
Магия воды -250
Магия огня -250
Магия воздуха -250
Магия света - 250
Магия тьмы - 250
Медитация - 250
Рукопашный бой - 92
Восприятие - 166
Некромантия - 250
Магия крови - 250
Химералогия -250
Ритуальная магия - 250
Создание артефактов - 250
Изготовление ядов - 25
Изготовление мазей - 25
Укрепление металлов - 25
Укрепление древесины -25
Усиление тела -25

Профессии
Травник -250
Рыбак -250
Портной -250
Кузнец -250
Плотник -250
Горняк - 25

Способности
Глаз импа
Одиннадцать потоков сознания.
Свой человек
Покров тьмы

Дары
Отложенная встреча.

В игре было ограничение в двадцать пять татуировок, размер и расположение значения не имеют. У всех классов есть свои специализированные татуировки, есть и целые комплекты, дающие сэтовый эффект. Сейчас у меня девятнадцать обычных и шесть сложных заклинаний в виде печатей. После первой татуировки эффект от каждой новой дает всего один процент. Но мне и этого более чем достаточно, самое важное, что на вторичные эффекты это не влияет. У меня море маны и показатели мудрости, духа и интеллекта увеличены на 29%. А главное у меня есть доступ к более сильным заклинаниям!!! Клинок выкован, теперь надо его заточить.

Мне нужно очень много чудовищ с высоким уровнем и знаю одного хорошее место, в котором нет людей, которые смогу мне помешать. И есть отличные места для прокачки сопротивления. Не терпится увидеть, на что похоже дыхание дракона в одиннадцать потоков! Самые сильные заклинания, пока не буду использовать, их я точно не переживу. Ура, у меня есть Метеор! Хм, а что будет с одиннадцатью метеорами? Хочу, очень хочу... стать чудовищем первого уровня !!!

За месячный фарм в местной гильдии чудовищ мне дали "уважение" в Сурале, а до почтения всего три тысячи или тридцать контрактов. Семьдесят выполненных контрактов и первый ранг в местной гильдии убийц чудовищ. Я зло в тапках первого уровня! Пришлось купить новую одежду, старая уже разваливается, а демонстрировать свои татуировки я не хочу.

Отправляясь в дальний путь мне нужно было подумать о возможности заработать.

- Здравствуйте, мисс Нэлл.
- Привет Саджи. Опять за заданием? Ты и так лидерах прошлого месяца по количеству выполненных контрактов, оставь и другим немного контрактов. - это была уже шутка, Нэлл забавляло, что ребенок смог сделать намного больше контрактов, чем взрослые игроки.
- Это мелочи. Ради такой красивой девушки я доберусь до центра пустыни Хашан.

Нэлл мгновенно перестала смеяться и стала очень серьезной.

- За все время нашего знакомства ты ни разу не шутил. А сейчас что?
- Я и сейчас не шучу. Конечно, я это делаю ради себя, но ваша похвала за мои подвиги мне очень нравится. Только вы

хвалили меня все это время, для меня это много значит.

- Ужас, ты что собрался пустыню! Там же аура такая, что караванщики с разбойниками стороной обходят. Во всей пустыне нет ни одного человека или даже оазиса с водой.

- Ауры меня пугают, чудовища тоже. А голод мне не страшен, я же ребенок.

- Понятно.

- Я пришел узнать есть ли какие-то контракты на истребление чудовищ в пустыне Хашан.

- Да. Халиф дает награду за каждое убитое, там чудовище, в размере десяти золотых за голову каждого монстра. Они там с каждого убитого выпадают, но они все очень сильны. У каждого уровень и силы мест-боса, а еще видели гуляющих рейд-босов. Они все время двигаются по пустыни, иногда и на окраину Хашана заходят.

- В общем, жуткое место, в которое неподготовленному человеку лучше не соваться. Но меня все устраивает. Где брать контракт?

- Четвертый этаж. Доска с постоянно открытыми заданиями.

- Спасибо. Удачного рабочего дня!

Есть одно большое неудобство в этом задании. Мне потребуется грузовой маунт для хранения своих трофеев. И у него должна быть большая сопротивляемость к огню и ментальному урону. Именно такой тип урона действует по всех пустыне и чем глубже в пустыню, тем сильнее он становится. Пора на рыночную площадь за маунтом.

На рынке, есть целый ряд, в котором продают маунтов, в том числе и грузовых. Каких только не было, разве, что призраков и драконов. Ничего полезного не находя обратился к продавцу с самым большим ассортиментом.

- Добрый день. Подскажите, а кого из грузовых ездовых животных самое большое сопротивление к ментальному и огненному урону?

- Что в пустыню собрался?

- Да

- Там только круцы выживают - мужик указал на здоровую тушу ящера с толстой шкурой и костяными пластинами. Размером с целый аэрокар и шестью лапами, каждая размером с мое туловище.

- Дяденька, вы хотите продать самого дорого грузового питомца?

- Нет, просто это единственное животное которое способно там выжить. - а то что это степное животное и

действительно самое дорогое, он как бы забыл сказать.

- Да оно есть столько, сколько весит и так каждый день. Оно же в пустыне помрет на второй день.
- Ну, так запасись травой, купи повозку и езжай в ней.
- ..... - очень емкая фраза выражающая мнение о таком чудном предложении. Да я лучше на себе все тащить буду, чем это чудо покупать.

Такой глупой попытки обмануть покупателя я еще не слышал. И этого при прокачанной репутации, ужас! Ну, хоть идею стоящую подсказал.

Пришлось купить одноместную повозку обвешанную мешками и запрячь...себя. О да, я вез пустую повозку прямо через город, на меня все оборачивались. Еще бы, мне только маски лошади не хватает.

В таком виде отправился через весь регион к пустыне. Бежать было не сложно, запас сил у меня неограничен, плюс усиление. Кажется, такое называется рикша и я водитель.

Целый день бегства по лесу, потом по степи и уже вечером я достиг начала пустыни. Тут и решил остаться с ночевкой. Замаскировал телегу, а сам пошел спать в реал.

Хорошее утро начинается с пробежки, вот и у меня также. Местное зверье было так счастливо от того, что мясо само бежит к ним, что по глупости своей, решило опробовать меня на свои зубы. Появились первые шкуры и трофеи. Я достиг пустыни уже к полудню и сейчас шел к центру.

Получен урон: 100 ед. (**Игнорирование**: 0 ед).
800/900 ед.
Сопротивление ментальному урону + 0,01%
Игнорирование ментального урона до 16 ед/ сек

Как же я соскучатся по таким сообщениям. Пора снимать повязку с ядом, а то не рассчитаю и помру. Повсюду песок, барханы и много чудовищ. Эти твари атаковали меня, как только попадал в их поле зрения. Это не монстры - а чудовища с огромным здоровьем.

Пустыня огромна и имеет протяженность почти две тысячи километров вглубь континента. За сегодня пошел чуть больше тридцати и уже достиг предела по здоровью.

Получен урон: 1000 ед. (**Игнорирование**: 106 ед).
108/900 ед.
Сопротивление ментальному урону + 0,01%
Игнорирование ментального урона до 108 ед/ сек

Сопротивление огню + 0,01%

Игнорирование термального урона до 122 ед/ сек

Сейчас, эти цифры кажутся такими маленькими, но у меня есть причина прокачивать сопротивление. Каждое из полученных заклинаний имеет свой откат, в большинстве случаев меня этот откат может убить. Случай с "Дыханием дракона" показал, что если бы у меня было на одну единичку интеллекта больше, я бы умер. Сейчас ничего серьезного использовать не могу, мне нужно очень сильно прокачать сопротивление. И у меня есть идея, как по быстрому решить эту проблему с огнем и вон та стая Песчаных псов мне поможет. Где там мои колышки!

Чудовища, Песчаный пес, 244 уровень.

Быстрый бой на оглушение и паралич жертвы. Я никогда не найду тут пятьсот жертв, не говоря уже о двух с половиной тысячах. Но я терпеливый, очень терпеливый. Я подожду, когда из этого десятка получится сотня. Пусть пока полежат с кольями паралича, у нас впереди большая работа.

Еще на Херона работая с Клодом, узнал, что при температуре в четыреста градусов песок превращается в стекло. Пришлось несколько часов возиться только с тем, чтобы подготовить площадку. Ребенок попал в самую большую в мире песочницу! За это время количество жертв увеличилось до сорока, при этом я ни на кого не нападал. Не виноватый я, они первые начали, хе-хе.

А теперь можно покачаться, используя ритуал разделения боли и здоровья. Первый десяток псов, как раз подходит для такого дела.

Огромный потом огня вырвался из ладони правой руки и расплавил песок до состояния стекла.

Получен урон: 1135 ед. (**Игнорирование**: 152 ед).

458 831/461 200 ед.

Сопротивление огню + 0,01%

Игнорирование термального урона до 167 ед/ сек

Хм, маловато. А если в два потока.

Получен урон: 2270 ед. (**Игнорирование**: 167 ед).

457 716/461 200 ед.

Мало, нужно все разом и посмотреть, что получится.

В этот раз пламя было не оранжевым, а ослепительно белым. Я даже рев услышал и получил дефав на ослепление. Ощущение такое, как будто ты сам бумажный по сравнению с тем, какая ужасающая мощь вырывается из твоих рук. И это все я сделал?

Получен урон: 12845 ед. (**Игнорирование**: 167 ед).

446 226/461 200 ед.

Сопротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 221 ед/ сек

Передо мной в форме конуса был расплавленный песок. Он

шипел и трещал, пусть всего на пятнадцать метров, но какой эффект. Если я получил всего пять процентов, то сила самого заклинания была в двадцать раз больше, то есть, четверть миллиона. Если бы бил так по песчаным псам, то их бы в песок плавило. У них жизненней по сорок пять тысяч.

Что-то я отвлекся, пора готовить площадку, а то на мой фейерверк сбежалась вся округа.

За два часа собрать первую экспериментальную группу в сто чудовищ. Надо скриншот сделать, я на фоне кучи парализованных тел. Змеи-гиганны, псы, муравьи переростки, даже подобие песчаных фей. Вот их я и собирал, да-да именно собирал. Пришлось, потрать еще шесть часов на то, чтобы собрать этих фей, они были единственными чудовищами, которые атаковали магией, не повезло им, у меня здоровье раскачено в полмиллиона.

Сделав себе алтарь на поле из раскаленного стекла, начал создавать ритуальную печать, в этот раз у меня избыток жертв, так что первым будет колечко из сумеречного железа. Они были одними из самых дорогих на аукционе с уже вделанными камнями. Это конечно не мифрил, но и я непросто так изучал навык укрепление металла на Хероне. Все давно продумано. Все восемь заготовок варились неделю в моей крови в ритуальной печати с поддержкой из манохранителей. Остатки малахита пошли именно для этих целей. А теперь пора приступать к самой волнительной части этого вечера.

Пожиратель чудовищ.

В мире был один прославленный убийца, все его жертвы были при жизни чудовищами в человеческой шкуре - вампиры, оборотни, ведьмы, людоеды итд. Сам убийца был из племени, где считалось, что съев своего врага, наследуешь его силу. Убийцу так и не поймали, единственной найденной уликой было его кольцо. Никто так и не понял, что убийца был, одержим своим кольцом и в последствии им же съеден.

Воздействие: Интеллект +5,
Мудрость +5,
Дух + 5.
Выносливость +5,
Атлетизм + 5.

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца кольца.

Не зря в крови варил, не мифрил, а дает пять эффектов. Вот, что значит мастерство, а мои болванки из мифрила и рядом не стоят. Но с тем, что я изготавливал в аду не сравнить, могу лишь

предположить, что действует разница в структуре мирового порядка, потому и бонусы от колец на порядок меньше. И тут есть логика, откуда у первого уровня может быть масштабируемая вещь на плюс триста к интеллекту? То, что я сделал из пиратов можно назвать уникальным предметом, но не масштабируемым. Уникальные дают больший бонус для своего уровня, но у них быстро пропадает их ценность, если они сами низко уровневые. Жаль, хотя и жертвы были намного сильнее, и было их около ста пятидесяти. Пришлось использовать другую печать, чтобы все уместились. Осталось собрать лут и закопать телегу, а то мало ли кто тут по пустыни ходит.

Утро прекрасно, если знаешь, что надо лишь раскопать алтарь и снова собрать кучу чудовищ для своих дальнейших экспериментов. У меня много дел и целый день на сбор чудовищ. Я никуда не тороплюсь и готов ждать хоть целый день ради еще одного такова кольца.

Весь день собирал чудовищ, пришлось обойтись без экспериментов, колышки начали заканчиваться. По вечерам просто смазывал их ядом паралича и складывал пачками на ритуальной печати. Колья были из простого железа и с вмонтированными кусками малахита. Руна паралича питается от него энергией во время использования. Собралось целых триста тридцать две твари. Жаль, что не всех по паре. До желанных пяти сотен, я тут собраться не смогу.

Кольцо пожирателя солнца.

Великий волк Фенрир был ужасом своего времени. От его жуткой силы страдали все чудовища мира. Фенрир был наказан за то, что откусил одному их богов руку. С тех пор, о нем ничего не слышно, лишь одна его игрушка дошла до наших времен.

Воздействие: Выносливость +5,

Атлетизм + 7.

Живучесть +3,

Сила + 7.

Интеллект + 3.

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца кольца.

Это какой же силой надо обладать, чтобы откусить богу руку? В этот раз больший упор делается на силу и выносливость, значит, чем больший уклон у жертв, тем сильнее он проявляется в силе кольца.

Пришлось уйти дальше в пустыню, прокачивая сопротивление огню и ментальному урону. Повозка потихоньку начинает наполняться, если все и дальше так пойдет, придется

шить новые мешки.

Пустыня не однородна по своему населению. Раньше встречались небольшие чудовища или их мелкие группы. Чем глубже в пустыню захожу, тем они сильнее. Теперь в большинстве случаев попадаются одиночки, но очень сильные.

Через неделю, нашел подходящую каменную площадку и чудовищ четырехсотого уровня с магическим уклоном развития.

Чудовища, Ламия, 402 уровень.

Полу-женщина, полу-змея. Их попытки ментальных атак, с моей стороны были встречены сильной защитой и уже через час я смог собрать первый десяток. Смотрелось, конечно, красиво, куча женских тел со змеиными хвостами, но вот тащить такие туши было очень тяжело. Одна ламия весила, как пять взрослых мужиков. В Аду, таких тяжелых почти не встречал.

Вечер, привычный ритуал на каменной площадке и куча ламий. Старый добрый ритуал на восемьдесят пять жертв.

Кольцо красного господина.

Красный господин был знаменитым правителем, но мало кто знает его под этим именем. В его гареме не было жен, только рабыни. Он сам их отлавливал в своих многочисленных путешествиях. Он всегда очаровывал всех своих жертв, а потом отводил в свой красный палантин.

Воздействие: Скорость +4,

Ловкость + 2.

Живучесть +2,

Дух + 7.

Интеллект + 7.

Мудрость + 3

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца кольца.

Как интересно. Это первый предмет, который добавляет параметр скорости. А прибавка к интеллекту и мудрости понятна, все ламии используют очарование для победы над противником.

Оставшиеся пять колец делал только из ламий, они давали лучшее сочетание параметров для урона магией, плюс скорость.

И вот я дошел до желаемого… пора делать вещи.

***

Война удел мужчин, именно так считает Леон. Сегодня они смогли одержать победу в битве под Ромадой. Четыре клана

устроили налет на крепость Золотой Руки, за что и поплатились двумя своими. Само нападение было ожидаемо и ослабляло защиту противника, чем Леон и воспользовался.

Сегодня вечером будет генеральное сражение военного альянса Леона с поддержкой Маргула, против объединившихся молодых богов. Бой под Ромадой, как и еще шесть других оттягивали силы от этого поля боя.

Начало боя было неожиданным и хорошо спланированным. Группа магов пошла в самоубийственную атаку телепортировавшийся прямо на линию атаки, создали несколько огненных вихрей большой мощности, а затем погибли под градом ударов. С правого фланга послышались звуки взрывов, вторая группа магов использовала метеориты для разрушения строя. Противник решил вывести как можно больше солдат разом.

- Поднять щиты, готовиться лучникам. Сейчас будет аура на дальность полета стрел.

Все эти действия также были отвлекающим маневром, Леон отправил свою группу маго-убийц в тыл противника, как только будет получен сигнал, начнется главный бой. Леон и Маргул свяжут боем остальных богов.

Маргул парил над полем битвы в образе дракона-гиганта. Размерами он превосходил всех виденных ранее драконов, минимум в пять раз. Его аура покрывала все войска, сам Леон не мог такого, это огромная трата сил. Все дело в его пастве, она была во всем мире и охватывала почти всю территорию планеты.

Приток энергии веры зависит от размера и силы паствы бога. Важно и географическое расположение верующих, чем их больше в регионе, тем сильнее бог может проявлять свои возможности в данной области. Запас сил бога находится в астрале и соединен с миром, через алтарь главного храма культа, чем лучше алтарь, тем сильнее бог может проявлять себя в реальном мире. Для улучшения алтаря требуется выполнить целый ряд требований относящихся к пастве и положениям в их регионах. В дальнейшем можно будет выбрать ветку развития и перейти в большой пантеон, пока же, Леон просто бог малого пантеона с небольшой паствой.

Со стороны противника послышался гром, а затем сильнейшая вспышка и грохот озарила все поле. Стоял запах озона, во всей суматохе, лишь Леон увидел масштабы бедствия.

Боги объединили силы для одной сильнейшей атаки по Маргулу. В месте удара молнии в тело Маргула, образовалось искажение в пространстве, из которого полезли самые разные твари астрала. Сам повелитель дракон лежал посреди поля с опаленной спиной, но уже вставал. Вся армия получила дебафы

на оглушение и ослепление.

Сорока тысячная армия противника пришла в движение и началась война.

***

С Бернардом связался Маргул в тот момент, когда они уже готовились уходить в очередное подземелье.

- Бернард, ты был прав, они слабы. Даже все вместе они не смогли меня убить. У меня еще осталось половина сил в теле этого аватара.
- Не недооценивай странников. Они могу пойти не хитрость, главное не сглупи.
- Я понял тебя, брат. Мне пора.

***

Дракон снова расправил крылья и полетел к ставке противника, на все мелкие атаки магов он просто не обращал внимание. Во всей этой войне принимало участие всего пять драконов, включая Маргула. Люди просто не смогут их победить при большем перевесе.

Драконы построились клином, и прошлись огнем по армии противника, уравняв силы в этом бою. Сам же Маргул создал голубое солнце прямо над богами, ровно такой мощи, чтобы ослабить, но не убить. Один из драконов отделился от группы, чтобы отнести послание для Леона. Драконы выходят из военного альянса из-за "тяжелой раны своего покровителя".

- Я не стану умирать от рук таких слабаков - Маргул был разгневан и на прощанье создал голубое солнце божественного уровня, испепеляя все поле боя и своих и чужих солдат.

***

Как я был наивен думая, что могу порвать всех и вся в этой пустыне.

Эту тушу я заметил почти за километр, а вот она меня заметила, где то за два и сейчас мчалась на всех парах. Это был гуляющий рейд босс, и я попал на его территорию патрулирования. Гребанный мегаданж!!! Где мои жертвы??

Чудовища, Прядильщик смерти, 301 уровень. Рейд-босс.

Две минуты метаний у меня есть три жертвы сложенные для слияния здоровья. Охранники бросились вперед и подошли ко мне через две минуты. Группа в восемь тарантулов размером с аэрокар, только вот бегали они куда быстрее и могли бы его сожрать меньше чем за минуту.

Чудовища, Малый тарантул смерти, 310 уровень.

К такому я не был готов, но щит поставить успел. Наибольшую опасность представляют физические атаки, яда я не боюсь. Главной ошибкой противника было, то, что бежали они группой и удачно попали под объеденный залп дыхания дракона. Первые четверо умерли от первой же атаки, остальных пришлось добивать молниями и снова дыханием дракона.

До прихода рейд босса оставалась еще минуты, я уже вылечился, на сбор лута времени не было. Мне нужна атака, чтобы остановить босса и у меня такая есть, главное выдержать откат такой силы.

- Гномий молот!

Гномий молот был страшным заклинанием. Противника просто расплющивает сильным гравитационным импульсом, внешне это глядит, как если по мышке ударить кувалдой. Этот босс чудовище среди чудовищ, он выдержал три таких удара объединенной мощи. Первые два удара просто вгоняли его ногами в песок, а третий удар переломал половину лап и смял хитиновых панцирь. Четыре лапы так и торчали из песка, а оставшиеся вошли в песок, на половину своей длинны.

Только когда подошел у нему понял, насколько он был огромен. Он мог сожрать цербера и померяться силами с шестируким стражем восьмого этажа. Да он размером с небольшой шаттл, только из-за того, что он умер от последнего удара молотом я жив. Маны почти не осталось, здоровья глубоко в красном секторе. У паука было миллион здоровья и огромное сопротивление к физическому урону.

Оооо, нет, не так, ОООООО, дааа. Я готов убивать таких боссов

чаще за такие плюшки! Да тут только эпик и легендарка, хотя понятно, что ничего полезного для меня тут нет. А вот если это идентифицировать и продать, то можно заработать хорошие деньги. Такое ощущение, что паук сожрал кучу героев древности, а потом носил и думал кому бы их отдать.

Я пока не буду дальше двигать, во-первых надо сделать новые предметы одежды, во-вторых мне нужно полностью подавить получаемый ментальный урон.

Ментальный урон штука жуткая. Я не участвовал в боях против других игроков, а в них меня могут - ослепить, оглушить, парализовать, взять под контроль, вселиться в мое тело, воздействовать на разум. Для меня это самые ужасные варианты развития событий, что может быть хуже, чем предательство собственного тела? С огнем и физическим уроном понятно, яды уже прокачиваю. Эта пустыня единственное место в мире с такой подходящей для меня аурой. Так, что я готов дойти до самого центра, лишь бы навсегда решить этот вопрос.

В хризалиде есть четыре вида доспехов: тканные, кожаные, кольчуга и латные доспехи. Маги могут использовать только тканные. Воры, ассасины и лучники - кожаные и тканные. Разбойники и арбалетчики, могут одевать кольчугу, кожаные и тканные доспехи. Воины в большинстве случаев используют тяжелые латы, но могут использовать любой другой вид доспехов. Они могут одеть тканый костюм, поверх него кольчугу, а потом латы. И все это будет суммироваться по параметрам защиты, а эффекты будут давать только то, что надето сверху. Я могу одевать доспехи, но буду получать штраф за использование доспехов без навыка их использования. А ношение доспехов это основной классовый навык. Вот и получается, что я могу использовать только тканые доспехи. Сейчас я могу создавать предметы для следующих слотов: шея, голова, браслеты, грудь, серьги, пояс, штаны, сапоги, перчатки, плащ (накидка). Наплечники есть только в латах. Ни о каких имплантах, тут не слышали. Этот вопрос я уточнил у мастера целителя арены в Сурале. И маги и войны производят изменения своих тел для "заточки" под определенное направление.

За день смог сделать новый алтарь и подумать о будущем и выборе развития. У меня нет ограничений на использование монстров для создания предметов. Я могу тут делать все что захочу, главное чтобы меня никто не заметил. Болванок для колец у меня еще почти пятьдесят, брал их на тот случай, чтобы сделать кольца с разными бонусами и уклоном в развитии. Сейчас у меня есть хороший набор колец на использование магии. Надо создать аналогичный комплект на силу и

выносливость. Остальные кольца могу сделать уникальными для персональной заточки на конкретную ситуацию, например максимум силы или интеллекта. Мда, обычный игрок может только мечтать о таком хоте мыслей. Не вопрос, пройдите Ад, и такие плюшки вам обеспечены. Что, плата? Ой, да мелочи, ваша душа, да и только, ну может еще проблемы со здоровьем и проблемы с психологом.

С одеждой пришлось решать сразу. У меня был один набор, который предполагал зачарование. Значит, придется сшить еще один набор, но вот обувь придется искать, я ее не сделаю, ибо не портной.

Сейчас мне надо сделать амулет на шею с заточкой на мага. Этим я и занимался весь день, выискивая чудовищ с магическим уклоном развития. До ламий довольно далеко и не разумно возвращаться, пришлось обходиться злыми глазами.

Чудовища, Дурной Глаз, 312 уровень.

Это зеленое чудо левитировало в полутора метрах над землей. Зеленый шарик с огромным глазом и ртом, тело кислотно-зеленого цвета и щупальца, как у амебы. Ни какой выносливости, предпочитает бить молниями, а в ближнем бою пытается откусить голову огромной пастью утыканной тремя рядами острых зубов. Оно имело иммунитет к магии разума и пыталось пробить щит, а вот само оно уйти от колышка с параличом не смогло. Один точный бросок и у меня новое тело. Доктор! Готовьте к вскрытию.

Это были две недели электротерапии, с раскаченным здоровьем до двух миллионов. Дурной глаз "лечил" мою слабость к электричеству. Он смог излечить меня от ударов молний чудовищ четырехсотого уровня, но проблему кардинально не решил, пришлось собирать совет "докторов" для кардинального решения вопроса. К сожалению, они все были вынуждены признать свою некомпетентность в этом вопросе, и были отстранены.

Попутно делал себе одежду с уклоном в магическое развитие. В последний день терапии пришел паук... не один.

Всемирный облом был для меня когда, пришли два рейд босса почти разом. К такому жизнь меня не готовила!!! Но в этот раз у меня была куча жертв и я имел здоровье раскаченное до двух миллионов. Сегодня господь кинул камешек в мою сторону. Я использовал сдвоенное заклинание метеора!

Чудовища, Прядильщик смерти, 301 уровень. Рейд-босс.

Господь постарался запустить булыжник таких размеров что я, с полу километров почуял ударную волну. Откатом снесло полмиллиона. Но я это сделал, воронку, двадцать метров в

диаметре, с кучкой трупов внутри. Это какой же урон нанес метеор, чтобы плюнуть на мое сопротивление и снести полмиллиона здоровья. Ужас, десять миллионов урона, ох как, жаль, что маны не хватает.

Шесть томительных минут ожидания для восстановления маны, а враг все ближе. Второй рейд босс был огромным колосом, статуей, в сопровождении отряда охранников.

Чудовища, Колосс Аманир, 312 уровень. Рейд-босс.

Да, да целый отряд охраны шел за этим двадцати метровым гигантом. Это была статуя человека с головой собаки, на теле только набедренная повязка. Огромный двуручный меч в руках. Быстрый отхил и новый метеор летит точно в отряд. Снова отхил и второй метеор добивает упавшего колоса. Кажется, еще чуть-чуть и Боже начнет метать камешки в меня. Пора отойди, собрать лут, как говорится, метеор два раза в одну точку не бьет. Но сначала завершить дела и так ритуал прервали в самый последний момент.

Пояс-удавка.

В мире был прославленный убийца-душитель. Свою славу он сыскал за то, что всех своих жертв он сначала парализовал, а потом медленно душил своим поясом. Убийцу казнили, а его пояс был потерян в ходе следствия.

Защита: +5

Воздействие: Дух +2

Мудрость + 2

Интеллект + 4

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца пояса.

Кажется у меня собирается величайшая в мире коллекция утерянных вещ доков убийц… Или я таскаю их из местной тюрьмы.

Недостаток, тканный предметов экипировки в том, что действительно хорошие ткани стоят очень и очень дорого, а обычные ткани дают до трех эффектов. После ада и жизни в деревне я даже рад такому ходу событий, грубые ткани мне нравятся больше шелка.

Итого, у меня шесть колец красного господина, кольцо пожиратель солнца, пожиратель чудовищ, пояс-удавка. У меня появился чудный амулет со скарабеем из черного камня.

Амулет черной метки.

Один маг при жизни занимался некромантией и познал ее все ее глубины. За его бесчеловечные опыты, его убила собственная команды, расстреляв из орудий захваченный корабль, на котором

маг в этот момент, проводил опыты над захваченной командой. Некромант воскрес, в виде лича и решил отомстить предателям. Все, включая лича, погибли в этом бою. Амулет на одном из обломков корабля прибило к берегу.

Воздействие: Дух +2

Мудрость + 4

Интеллект + 2

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца амулета.

У меня лучшие в мире штаны! О, да! Я уже три недели бегаю пустыне с тележкой в одном подгузнике. Вся одежда разрушилась от откатов дыхания дракона. А теперь я смог сделать себе нормальные неразрушимые штаны.

Самоходные штаны.

На дальнем востоке Конгула жил мальчик, который все время не слушался родителей и хулиганил во всей округе. Но за все приходится платить, в мальчика вселился демон и заставил бежать до тех пор, пока тот не умрет. Тело мальчика так и не нашли, но на одной из дорог случайный путник поднял его окровавленные штаны. За несколько тысяч лет эти штаны сменили очень много владельцев.

Защита: +15

Воздействие: Скорость +5

Выносливость +5

Атлетизм +5

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца штанов.

Кажется, я разгневал местное божество, и оно намеками говорит мне, что еще чуть-чуть и меня съедят мои собственные штаны. Хорошо хоть кровавых подгузников от мальчика не осталось. Что очень радует, штаны так и остались бело-серого цвета и выглядят как обычные деревенские.

О, а какая у меня чудная детская рубашка. Маме больше не надо будет еще штопать.

Рубаха демона.

Несколько тысяч лет назад один демон гуляя по миру людей в человеческом обличии, решил остановиться в придорожном трактире. Облуживание ему жутко не понравилось, и он решил убить всех, как только завершит свою трапезу. Служанка, распознав демона по скисшему молоку и синему огню факела у его стола, решила никому не говоря изгнать демона. Она подменила бокал, наполнив его святой водой. Демон взвыл после

того, того как залпом выпил содержимое. Он растворился прямо в воздухе, в его дорожной сумке оставалась только запасная рубаха.

Защита: +20

Воздействие: Ловкость +2

Интеллект +5

Мудрость +5

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца рубашки.

Чем дальше, тем веселее, панамка стала изящным дополнением костюмом истинного деревенского парня.

Красная шапочка.

У северных племен Гунни есть обычай, крестить детей боем. Сын старосты во время своего боевого крещенья был абсолютно гол. Только белая панамка, что защищала глаза от кровавых потеков, стала красной. Он прошелся кровавым смерчем через все поле боя и именно в таком виде он запомнился всем своим врагам. "Красная шапка" так его и прозвали. А соплеменники дабы усилить славу своего племени говорили "Да никакая она не красная, просто носит он ее, мясом наружу".

Защита: +10

Воздействие: Выносливость +5

Интеллект +5

Мудрость +5

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца шапки.

Еще на острове когда, смог изучить укрепление древесины вспомнил уроки отца, по укреплению и деформации кости. На корабле я думал, какой подарок я смогу сделать отцу по возвращенью. Решил сделать два комплекта одинаковых костяных браслетов из кости виверны.

Браслет драконоубийцы.

За всю историю человечества было множество орденов драконоубийц, но только один человек в действительности смог убить дракона один на один. Он никому не сказал, сколько ужасных поступков ему пришлось совершить, и сколько модификаций он провел над собственным телом для обретения такой мощи. Он ставил опыты на всех своих жертвах, не только людей, но и чудовищах. Впоследствии, он сошел с ума от неконтролируемой силы. Часть его экипировки иногда находят в самых опасных местах мира.

Воздействие: Выносливость +5

Интеллект +1

Мудрость +5
Дух +2
Живучесть + 2
Требования: масштабируемый предмет.
Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца браслета.

Я стал чудо-ребенком зашедшим далеко за грань нормального. Парень в деревенской рубахе и штанах, на руках кольца с камнями. Амулет на салатовой цепочке и все это дополняет красная панамка. А сцена мальчика везущего повозку по пустыне в таком прикиде, на фоне огромных чудовищ, однозначно говорит об умственных способностях их владельца. Да я как роза в навозе!!!

- Окно характеристик.

Имя: Саджи.
Уровень: 0.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики
Сила -97
Ловкость - 104
Выносливость -120
Интеллект-206
Мудрость-178
Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики
Скорость - 119
Атлетизм - 107
Дух - 194
Живучесть - 109

Вторичные показатели:
физический урон - 48,5 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 235 кг (сила х 10/4),

Мана - 17030(1780+15250 от татуировок) (мудрость х 10),
Здоровье (жизнь) - 1200 (выносливость х 10),
Запас сил - 1200 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье -1090 ед/мин (живучесть х 10)

Восстановление запаса маны -1940 ед/мин (дух х 10)

Восстановление запаса сил - 1070 ед/мин (атлетизм х 10)

Скорость бега - 13 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 51

Сопротивляемость

Физическому урону - 1,72% (Игнорирование урона: до 421 ед/ сек)

Ядам - 8,66% (Игнорирование урона: до 25811 ед/ сек)

Огню - 20,62% (Игнорирование урона: до 117 204 ед/ сек)

Электричеству - 18,35% (Игнорирование урона: до 92 088 ед/ сек)

Ментальному урону - 8,12% (Игнорирование урона: до 24 537 ед/ сек)

Навыки

Кулинария -250

Установка и обезвреживание ловушек - 19

Стрельба из лука -250

Плавание - 250

Задержка дыхания -250

Скрытность -250

Магия жизни -250

Магия духа - 250

Магия пространства -250

Магия земли -250

Магия воды -250

Магия огня -250

Магия воздуха -250

Магия света - 250

Магия тьмы - 250

Медитация - 250

Рукопашный бой - 92

Восприятие - 172

Некромантия - 250

Магия крови - 250

Химерология -250

Ритуальная магия - 250

Создание артефактов - 250
Изготовление ядов - 25
Изготовление мазей - 25
Укрепление металлов - 25
Укрепление древесины -25
Усиление тела -25

Профессии
Травник -250
Рыбак -250
Портной -250
Кузнец -250
Плотник -250
Горняк - 25

Способности
Глаз импа
Одиннадцать потоков сознания.
Свой человек
Покров тьмы

Дары
Отложенная встреча.

Больше пятнадцати тысяч маны дают татуировки из кровавого малахита, без них бы я не выкрутился. Одно заклинание метеора стоит десять тысяч маны, только два подряд могу запускать, ну или парно. Зато эффект превзошел все ожидания. Для использования метеора, как заклинания, нужен трехсотый уровень и навык в триста единиц по земле, воздуху и огню. Но я смог обойти это ограничение, используя "свиток", свои навыки и тело, как манохранитель. Обычный маг может сделать тоже самое, имея необходимые навыки и материал, но уж точно не несгораемую татуировку, как свиток. Не выгодно делать свиток метеора со знанием нужных магических навыков всего в сотню, владелец разорится на манохранителях.

Решил пока не делать перчатки с сапоги. Хочется узнать, какие предметы получатся из более сильных чудовищ. Все заготовки под кольца делаю уникальными, они мне понадобятся, как только потребуется усиление какого то конкретного параметра. На обратном пути однозначно потребуется сила, еже сейчас приходится тащить повозку под усилением. Для прокачки защиты от физического урона потребуется много выносливости, а

когда завершу свою защиту, потребуется очень много маны. Второй комплект одежды тоже делаю с упором на магическое использование, но уникальным, а масштабируемым. Тяжело было найти чудовищ подходящих для создания уникальных предметов с нужными параметрами и соотношением.

На Земле были племена бедуинов, они жили в пустыне и регулярно ее пересекали. Сейчас Земля заповедник, туда и туристов не пускают, а я вот стал нью-бедуином и пересекаю самую опасную пустыню мира на своих ногах.

Получен урон: 49400 ед. (**Игнорирование**: 24547 ед).

108/2370 ед.

Сопротивление ментальному урону + 0,01%

Игнорирование ментального урона до 24811ед/ сек

Центр пустыни излучает ауры с ментальным и огненным уроном телу. Используя дыхание дракона, прокачал сопротивление огню настолько, что теперь спокойно могу использовать его в одиннадцать потоков без урона здоровью. Урон от ауры на половину термальный так, что я пока спокойно переношу её.

Узнал нечто интересное, белесая пелена, которую я видел еще в аду, это предел моего сопротивления, как только я ее, преодолевая, урон от ауры начинает сносить здоровье. Соответственно, чем выше мое сопротивление, тем дальше от меня эта пелена силы. Если рассуждать логически это концентрированное поле энергии, а пелена это порог восприятия. Эта энергия, по-разному воздействует на тело. К примеру, в первый раз, когда я использовал дыхание дракона с предельной силой, получил дебаф ослепление, а сам огонь был ярко-белым в центре и постепенно менял свой цвет от центра краям. Сейчас это не бьет по глазам, и я спокойно переношу такое пламя, даже в расплавленном песке могу стоять.

До центра пустыни еще примерно пятьсот километров, чудовища бывают до пятьсот пятидесятого уровня. Они не оглушаются, и приходится их или убивать одной мощной атакой или парализовать ядом. Колья, с в матированным кровавым малахитом приходится периодически перезаряжать. На поддержание паралича для чудовищ такой силы уходит очень много сил.

В небе уже видна река душ, но больше это похоже на то, что небо застилается душами и где-то за горизонтом капает на землю. Именно в той стороне и находится центр пустыни, а значит, я увижу реку душ вблизи.

Каждый вечер заканчивается тем, что я закапываю повозку большой телекинетической "лопаткой", становлюсь прямо на нее

и выходу из игры. Утро начинается с разминки в виде само откапывания себя, а потом тележки.

Местность, как и сами чудовища, меняются очень быстро. Кажется, здесь собраны все чудовища мира, точнее, все их виды. Чем дальше пробираюсь в центр пустыни, тем сильнее становятся они и аура. Сегодня увидел полу астральных сущностей парящих над землей. Они атакуют с небольшой задержкой, так что убивать я их успеваю. У них есть крылья, но нет тел, лиц под балахонами, нижняя часть тела больше похожа на ветер или дым, как у джинов. Вот из них-то я и сделал себе перчатки.

Перчатки ловца душ.

Маг-охотник всю жизнь убивающий чудовищ имел занятное хобби. Из шкуры каждого убитого существа он шил перчатки, а по возвращению, продавал их на рынке. Это был его ритуал власти над убитыми чудовищами. За долгую жизнь мага, его рабочие перчатки пропитались свойствами своего хозяина.

Защита: +5

Воздействие: Дух +5

Интеллект +2

Мудрость +4

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца перчаток.

Это первый предмет, который не связан с убийцами, хотя кто знает, на каких именно чудовищ охотился этот маг. Может он вампиров и оборотней предпочитал. Сейчас, враг слишком силен, нужно сделать перчатки и плащ.

Два дня ушло на создание этих предметов. В каком-то смысле в каждый созданный мной предмет я вкладывал душу. Персональные предметы я больше не делал по двум причинам. Во-первых, страшно отрезать себе палец для такого простого действия, во-вторых у как я себе палец то отрежу? Я ведь планирую, что смогу пережить прямое попадание метеорита, а тут надо найти способ... жуть. Поэтому все, предметы были просто или уникальными или масштабируемыми. Еще проблема может возникнуть, если, к примеру, персональные штаны вгрызутся в тело...вот как их снять? А с плащом, как поступить? Он что, тоже вгрызется в тело и сделает из меня кокон.

Какой я все-таки жуткий, готов убивать чудовищ пачками ради одного колечка. Хотя все остальные готовы убивать в сотни раз больше ради одного такого предмета, но не созданного магией крови.

Я мог бы создать себе грузового питомца с помощью некроматии, но это может привлечь внимание Элизы.

Накидка смерти.

Все знают, что Смерть, никогда не показывая своего истинного лика, под ее накидкой сама тьма, что смотрим прямо в душу. Иногда, на местах массовых бойнь, находят такие накидки.

Воздействие: под накидкой не видно черт лица владельца

Требования: уникальный предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца накидки.

Вау, это первый предмет, который дает эффект не связанный с характеристиками. Единственное отличие от других ритуалов создания предметов в жертвах. Это были полностью духовные сущности - живые доспехи. Значит, они ли что они будут давать своему владельцу эффекты, а не увеличивать характеристики.

Перчатки неудачного посмертия.

Смерть иногда забирает людей совсем неожиданно. Проходят года, когда восставший немертвый вновь обретает сознание. Все они понимают, что умерли и восстали, когда смотрят на свои руки - там только кости.

Воздействие: руки владельца выглядят, как руки скелета

Требования: уникальный предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца перчаток.

Ой...я кажется, знаю, какое оружие я себе сделаю. Даже без плаща я могу использовать поров тьмы, для придания своему облику жуткого вида. Меня даже чудовища боятся, когда я в таком виде, сгусток тьмы, принявший человеческие черты. Единственное, что видно глаза во тьме. Хороший набор, но становится жнецом смерти, я не собираюсь. Не хочу родителей расстраивать. Мама будет хмуриться, отец скажет, что такой выбор очень плох.

А вот, что делать с сапогами? У меня их только одна пара и если придам ей какой-то эффект, а не характеристики, то буду ходить именно в них. Хотя, где я еще найду разом столько чисто духовных сущностей.

Сандали Господа.

...

Воздействие: позволяют ходить по воде

Требования: уникальный предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца сандалей.

Я смотрел и думал... как бездарно я потратил самые ценные сандалии. У меня же есть печать для хождения по воде. Да и что это за описание, а потом придет бог и скажет, "верни мои сандалии, конокрад. За воровство отправлю тебя в Ад. Хотя нет,

опять сбежишь." Ладно, кто его знает, что в жизни будет, может я буду без маны и мне потребуется пройти долиною смертной тени. Тьфу ты... начитался, называется.

Пришлось идти в этих сандалиях по песку дальше к центру пустыни. Чем дальше идешь по пустыне, тем сильнее задумываешься, а что там в центре? Неужели я нашел путь в Ад? Или же там река душ, ведущая в Серые Земли? Осталось немного, уже отсюда видны горы, за которые затекает этот поток душ.

Примерно на пятьдесят километров увидел, что центр пустыни закрыт плотной стеной гор. Здесь не было просто ауры огня, все горело, песок, а местами и сам воздух. Удивительно, но я мог дышать в огне, классное ощущение. Тут появились первые скалы торчащие, как каменные игры прямо из земли. Тут я и закопал свою повозку, горящая земля начала ее разрушать. Все ненужное оставил в ней, все что не оставлю, придется тащить на себе.

У самых гор пришлось помучаться и искать удобный путь. Два дня ушло на то, чтобы добраться до расщелины в горах и уже по ней добираться до центра пустыни.

Получен урон: 177200 ед. (**Игнорирование**: 86611 ед).

211/2370 ед.

Сопротивление ментальному урону + 0,01%

Игнорирование ментального урона до 87090 ед/ сек

Для меня нынешнего, все горы были покрыты пеленой с огненными оттенками. Казалось, что сама ткань реальности дрожит от такого сильной ментальной ауры. Сама пелена проявляется примерно при ауре от пятидесяти тысяч урона и выше, и чем выше сопротивляемость, тем больше требуется урон от ауры, чтобы она стала видна невооруженным глазом. Маги, используя магозрение, видят, как поле силы определенного цвета.

Впервые после Ада, я повстречал существ выше шестисотого уровня. Это подобие птицы, только какой-то более величественной и с огненными оттенками в цветах перьев.

Чудовища, Птица Рух, 602 уровень.

Полный иммунитет к магии разума, шкура была очень толстой. Пришлось бить молотом гнома, чтобы опустить ее на землю, а потом вколачивать колья с ядом паралича.

Было слишком сложно прокачивать сопротивляемость и искать жертвы. Поэтому пришлось перейти на пятидесятичасовые сутки. Чем дальше я продвигался, тем сильнее была аура. Сейчас я могу сказать, что это аура сожаления. Именно такое чувство оно вызывает.

До того, как увидел разницу в предметах, изготавливаемых с помощью магии крови ритуала, думал использовать это, как

основу для прокачки. Сейчас, даже победа над чудовищем на шестьсот уровней выше меня, это большое достижение.

Что можно ожидать увидеть за горами? Логично было бы сказать горы, но не огромную яму. Если вглядываться в края получается примерно пятьдесят километров в диаметре. Ощущение, такое, как будто тут делали глубокую разведку полезных ископаемых термоядерной бомбой, уж больно кратер большой, а это именно он и был. От центра идут оплавленные скалы, и концентрические круги разных слоев земли. А глубина…километра два или три. До центра ямы очень далеко, пока непонятно, что там внизу. Река душ стекает прямо в центр этой ямы, все дно выглядит как пелена. От такой плотности пелены, даже дна не видно.

Почти две недели ушло на эти двадцать километров. Пришлось полностью перейти на пятидесяти часовые сутки из-за огромного уровня чудовищ. Два мужика с жуткими лицами и в одних ритуальных повязках заметили меня. Эти десятиметровые гиганты с перекаченной мускулатурой двинулись в мою сторону.

Чудовища, Великий Грешник, 677 уровень.

Сдвоенный метеор сильно снизил их здоровье, но не убил. Пришлось добивать молотом гнома. Если бы не ритуал, раскачавший здоровье до четырех миллионов, я бы давно стал покойником.

Получен урон: 2 315 200 ед. (**Игнорирование**: 2 308 077 ед).

3 824 831/4 101 200 ед.

Сопротивление огню + 0,01%

Игнорирование термального урона до 1 158 570 ед/ сек

Сопротивление ментальному урону + 0,01%

Игнорирование ментального урона до 1 152 901 ед/ сек

Максимум, что я могу вылечить это пятьдесят одна тысяча урона. Дальше я пройти не смогу и не хочу. То, что там находится в центре, обладает столь жуткой силой, что даже представить страшно. У меня развито восприятие, и я смог разглядеть это с километровой дистанции. Элементаль огня, развоплотился от того, что приблизился слишком близко, к тому, что было в центре. Тут вообще одни призрачные и бестелесные сущности, встречаются, такие вот полу материальные чудовища как грешники, встречаются редко. Радует, что обычные призраки меня не атакуют, а эти полу материальные атакуют с небольшой задержкой.

Пройдя весь этот путь от края к центру, я все ближе приближался в этой штуке в центре. Это было огромное окаменевшее тело, пронзенное в груди идеально круглым,

отполированным колом красного цвета. Река душ втекала именно в него. Размер был столько огромен, что его было видно за три километра. И я узнал лицо гиганта, убитого этим колом - это был Бернард.

***

Бернард со всеми лидерами клана встречал прибывших с фронта соклавновцев. Все подняли уровни и прокачали навыки.

- Бернард, ты бы видел этого дракона! Он был раз в пять больше других и обладал силой на порядок больше чем они. Я даже не представляю, какую боевую мощь ему можно противопоставить. Даже если все маги клана ударят по нему метеором, он выживет! Общий удар богов лишь ослабил его и заставил отступить. А он в ответ испепелил почти всю нашу армию и чуть не поубивал Богов.
- Да видел я, уже все уши прожужжали о вашем проигрыше. Этот Леон, со своей армией, захватил еще три крепости, пока вы сюда добирались. Обе стороны после этого заключили перемирие, война подорвала силы обоих сторон. Сейчас все молодые боги, кроме Леона потеряли очень много сил. А он получил огромное преимущество в развитии в будущем. В ближайшее время тут будут разве, что мелкие стычки, так что мы будем дальше прокачиваться на рейдах и заданиях.
- А как же PVP? Войны?
- Скоро будет, поверь очень скоро! А если не терпится, иди на арену!
- Ладно, понял. - парень выставил руки вперед зная суровый нрав своего боса - тебе решать.
- Ты все неправильно понял. - Бернард покачал головой. Он рассказывал глупому пареньку о премудростях войны - Ты думаешь, такая война пройдет без последствий для самого мира? Совсем скоро начнется под ковёрная борьба в самом клане Золотая Рука, другие молодые боги будут цапаться между собой за крохи силы веры. И ты забываешь, насколько реалистичен этот мир. Когда двое дерутся, третий ждет момента для атаки. Теперь понял?
- Да
- Что ты понял?
- Что тебе лучше знать, как сейчас поступить правильно.

Бернард снова покачал головой.

- Тебя не учили думать своей головой? Ты сам должен

это понимать, для правильной оценки ситуации стратегически и тактически. Ты хочешь боя - парень кивает - ты не думаешь о последствиях. Если ты сейчас морально устанешь или насытишься, потом , будешь не готов. А теперь ответь, кто мы, как клан?

- Наемники

- Верно. А теперь марш в данж отрабатывать работу в команде. Видел я, как вас уделали, и ведь сам учил, а допустили все возможные ошибки.

В действительности Бернард был очень доволен проведенной боевой операцией. Молодые боги просто не могли выиграть бой против Маргула, но именно войска Бернарда смогла нанести наибольший урон противнику. Диверсии, удары с флангов, группы малефиков и некромантов, что работали весь бой на пределе возможности. Однако, молодые бойцы должны оттачивать свои навыки до предела ради совершенствования. Чувствовать меч, бой, работу группы, состояние на поле - это должен уметь истинный воин. Именно такую армию наемников создает Бернард.

Маргул отправился обратно на Танатос, в ближайшее время ему нечего делать в большом мире. Он грустит, ему больно быть бременем для своих братьев и сестер. Он одна из сильнейших сущностей этого мира, а значит, сможет уйти одним из последних. Одна мысль о том, что он может остаться один пугает его, до глубины души. Бернард знал его лучше чем, кто либо, и хорошо понимал всю боль друга.

- Сколько времени потребуется людям, чтобы развиться до уровня драконов? - Маргул связался с Бернардом, как только вернулся в свой храм.

- Думаю, минимум четыре года. Сейчас только единицы преодолеть рубеж в четырехсотый уровень. Я исключение из правила, таких как я, в мире меньше десятка.

- Но они все же есть. Значит минимум три года ожидания....я подожду. Все-таки я дракон, мы привыкли ждать.

- Малые божества старого поколения тоже зашевелились. Они странствуют по миру в поисках достойных соперников. Они будут первыми, кто уйдет на перерождение.

- Это их выбор. Свой я сделал.

- Маргул, ты не чувствуешь беспокойства? У меня плохое предчувствие и я не понимаю причин.

- Я ничего такого не чую. Танатос это место силы, тут же все иначе, сам ведь помнишь. Мы тут не чувствуем ничего, что слабее нас.

- Да, я лишь хотел в этом удостовериться.

Последний месяц это беспокойство становилось все сильнее. Бернард начал плохо спать, снились кошмары и его смерть, река душ, Серые Земли, Танатос.

Интуиция доступная только богам, говорила об опасности и столь сильной, что даже войну остановили. Все боги ее чувствуют.

***

Клан Золотая рука праздновал свою победу во всех городах и крепостях, которые находились в их области влияния.

Захвачены новые территории, вера игроков и местного населения в Леона усилилась. На сторону победителя перешло много новых игроков. Несколько городов сами признали Леона своим Богом покровителем. Лишь один человек во всем клане буквально плакал от конца войны.

Мерлен Руж, в своей неизменной жилетке и модной рубашке, читал свежие сводки от расходов.

- Леона это победа! Полная победа!!! Когда драконы ушли, и мы смогли захватить новые территории, я не поверил своим ушам, когда услышал, что они согласились на наши условия. С такими доходами мы быстро восполним бюджеты, и сможет вновь перейти к культурному технологическому развитию в своих регионах. Ты понимаешь, куда все это ведет?

- Они просто не знали, что драконы вышли из альянса. Да понимаю... большой пантеон. И самый сильный клан в мире. - бог сидел на подоконнике и смотрел, как соклановцы празднуют. Лучи солнца, попадавшие на его мифриловый доспех, играли зайчиками на стенах комнаты, а рисунок золотой руки переливался разными цветами. Но бог был в задумчивости.

- Тебя, что-то беспокоит?

- Да... Маргул ушел, хотя не был сильно ранен. Меня беспокоит его уход из-за того, что я не знаю причин. Понимаешь, я не знаю всей ситуации в мире и у меня очень сильное и плохое предчувствие. Мы чего-то не учли, каких-то последствий войны.

- Что ты имеешь в виду? - Все радостное настроение Мерлена сменилось настороженностью.

- Ты помнишь, что дала божественная сила? - Мерлен кивнул, не отрывая глаз от бога - Уже сейчас я могу обрабатывать информацию значительно лучше. Это не разветвление сознания, это именно более глубокое понимание взаимосвязей. Моя интуиция сильно обострилась и в реальных делах это тоже сильно проявляется. За последний год я увеличил доход компании на

двести тридцать процентов, увеличил свою долю капитал в общей стоимости компании, провел ряд реформ и чисток кадров. Сейчас компания стабильна, по отношению к рынку и конкурентам и почти не зависит от действий последних. СтарШип начал работать с удвоенным коэффициентом прибыли.

По вторичным признакам, я могу предположить реальные личности других новых богов. Но вот сейчас, моя обострившаяся интуиция буквально кричит, что я упустил, нечто важное и оно точно скажется на нашем будущем.

- Может ты перенерничал? Ты не спал уже несколько дней. Дочка говорит, ты и ешь через раз.

Уже год как Рэйчел делит ложе с Леоном, став его любовницей. Мерлен не против такой кандидатуры ухажёра для дочери, ведь он помог её сделать второй уровень гражданства и перевез ее к себе на Венеру. Сейчас все руководство и самые ценные кадры клана и компании живут обособленно, занимая целый квартал в одной из колоний Венеры. Сейчас все хорошо, но Леон сильно изменился с тех пор как стал Богом.

- Не переживай Мерлен. С твоей дочерью, все будет хорошо. Я меняюсь и теперь вижу и понимаю на порядок больше, чем раньше. Все будет хорошо, я предприму меры нас обезопасить. Но пока есть время, развивай боевое и ремесленное крыло клана. Альянсу передай аналогичные указания. - Бог начал растворятся в воздухе, уходя в астрал - Что-то грядет, я чувствую это.

Леон начал видеть и понимать больше, чем раньше. Даже в простых диалогах он читал человека и делал так, чтобы обе стороны остались довольны. Такие простые вещи, как ценности человека всегда проявляются в диалоге. Вам говорят, что вы сбросили вес, наличие партнеров по сексу, внешний вид, доходах, работе, детях - все это и есть самые важные ценности для самого собеседника.

Сейчас Леон мог не только понимать все это детально, но и мгновенно находить взаимосвязи между деталями. И сейчас он начал искать недостающие детали общей картины.

***

Я был опустошён увиденным. Прошло почти два года с момента, как я в последний раз видел родителей. Но первым знакомым лицом был именно Бернард. И где? В самом центре пустыни, в месте где-нет вообще живых существ. Последние

десять дней, там вообще были одни призраки льющиеся потоком с неба прямо в красное копье да сильнейшие чудовища. Там нет жизни и посреди всей это картины, огромное окаменевшее тело Бернарда, пронзенное в груди красным копьем. Больно...мама...папа... как вы там?? Я так соскучился по вам... Я так многое хочу вам рассказать... Я так хочу вас увидеть.

Из желаемых приготовлений, сделал большую часть того, что хотел. Вернулся к скалам и откопал свою повозку. Теперь весь обратный путь снова начал использовать повязку с ядом. Мазь, пришлось заменить, на более сильную, здоровья сильно прибавилось с последнего ее использования.

У меня полный мешок очень ценных колечек и вообще сменный комплект на мага. Жаль, не было заготовки для косы, очень жаль. Конечно, использовать ее я не собираюсь, но вот как элемент образа очень нужно. Черный балахон смерти, холодные руки скелета и покров тьмы. Кажется, кому-то придется менять подгузник.

Чуть не забыл про сандалии, господа. Это ведь вообще уникальная вещь, среди всех уникальных. И ведь, ведь как все хитро устроено - материальные жертвы дают прибавку к характеристикам, а не материальные дают эффекты. Нормальные сапоги для мага сделать не удалось.

Обратный путь до Сурала проделал за пять дней бега с отстрелом всего, что движется. Мне не были нужны жертвы, только лут. На пятый день в Сурал въехала одноместная повозка доверху груженая мешками с вещами. Даже при полной раскачке в силу и под усилением, тащить такой груз было тяжело.

Я въезжал через западные врата и почти сразу попал в здание гильдии убийц чудовищ. Припарковав свою телегу на заднем дворе, пошел к Нэлл. Тут мои вещи никто не тронет, так, что можно сделать, то ради чего пришел.

Был пасмурный день. Нэлл, все также сидела за стойкой администратора в своем зеленом костюме. Она маг жизни и это их классовая раскраска.

- Здравствуйте, мисс Нэлл. Я вернулся.

Девушка подскочила от неожиданности и посмотрела за стойку. Я едва доставал до нее головой и сейчас специально подкрался, чтобы напугать ее. Капюшон был опушен, а перчатки я снял - ее я пугать не хочу. У всех предметов скрыты характеристики.

- Саджи, тьфу ты - девушка топнула ногой - ну зачем ты меня пугаешь. Тут за весь день всего пять человек было, а я книжкой зачиталась и тут ты пугаешь.

- Вот видишь, тебе уже не скучно - улыбка и девушка

оттаяла и тоже улыбнулась.

- Где ты так долго пропадал? Путешествовал по миру, да !? А теперь соскучился и вернулся обратно?

- Я дошел до центра пустыни Хашан. - глаза девушку округлились. - но там не было сувениров достойных тебя. У меня будет для тебя подарок, если ты мне поможешь с парой дел.

- Как до центра? Там же монстры с уровнем от двухсотого.

- А в центре и до тысячного и все такие злыыые. Там и река душ есть, но врат в Ад там нет. Даже демонов нет, только огромное окаменевшее тело пронзенное красным копьем.

- Стоп. Так ты добрался до центра? Тебя же аура должна была убить еще на входе в пустыню. - девушка схватилась за голову - какая аура. Там же чудовища. Нет еды, а ты вот так свободно говоришь, что дошел до центра пустыни и видел, то о чем другие и не мечтали.

- А что ты знаешь об этом мертвом гиганте убитым копьем?

Девушка замолчана и уставилась в пустоту, прошла пара секунд и девушка сказала.

- Это забытая эпоха. Про нее было написано множество книг, но потом они были признаны ересью и были изъяты из оборота. Нам в академии на семинаре говорили, что в той эпохе были странники, и была война богов. Одного из богов убили странники. Сам бой происходил в столице Ханайской империи, а сейчас большая часть бывшей империи это пустыня. Нынешний Халифат это остатки былой силы империи.

- Ты хочешь сказать, что в центре пустыни лежит убитый бог, а вся пустыня образовалась из-за того боя?

- Нууу, нам так говорили.

И как это понимать? Бернард бог? Маловероятно, да и зачем ему принимать участие в ритуале. И как он вообще тут появился, если его убили.

- А может быть такое, чтобы убитых бог воскрес и стал простым смертным магом?

- Нууу, не знаю, как у вас, но нам обещано хорошее посмертие за праведную жизнь и ад за грешную.

- Спасибо.

Мне нужен сам Бернард, чтобы понять картину целиком. Пока ничего не прояснится, его лучше не трогать. Нэлл заметив мою задумчивость спросила.

- Так ты и вправду дошел до центра Хашана ?

- Да.

- Как?

- Я необычный ребенок с необычными возможностями. Но сейчас у меня к тебе дело по чудовищам пустыни. - Нэлл видимо вспомнила о моем контракте на чудовищ и улыбнулась - у меня их очень много. Видимо мне придется лично идти в дворец халифа за деньгами?
- Что? Так много?
- Чуть больше четырех тысяч обычных и три с рейд боса.
- И как ты столько принес?
- Моя тележка стоит во дворе.

Нэлл начала смеяться все сильнее и сильнее, в конце концов, схватилась одной рукой за живот второй за стойку администратора. И наконец, сказала.

- То есть ребенок дошел до центра пустыни Хашан, один, убивал тысячи чудовищ и при этом волок на себе тележку?
- А тут второй вопрос и мое предложение о подарке. У меня очень много лута требующего идентификации...ОЧЕНЬ МНОГО - Нэлл перестала смеяться и посмотрела на дверь ведущую на задний двор. - Полагаю тебе надо прокачать навык идентификации? А когда мы все идентифицируем, ты сможешь оставить один предмет себе... любой предмет!
- Я согласна! За одного головы пересчитаем.
- Но только сделаем это завтра. Сейчас мне надо, чтобы тележку посторожили до утра, тогда и займемся.

От самой пустыни пришлось бежать до Сурала. После отдыха поев и приготовившись к сдвоенным суткам, вошел в игру. Мы сидели почти сутки, пересчитывая и идентифицируя собранное. Нэлл бегала кругами, когда подняла навык идентификации до семисот пятидесяти. Такой счастливой девушки я еще не видел. У меня уже сложилось определенное представление о местных и игроках. Черты характера, таких людей, как Нэлл мне нравятся намного больше, чем любой другой местный или игрок. Она открыта, добра ко мне, и красивая.

Закончив с идентификацией и отдав, девушке модные эпические сапожки, поехал на аукцион. Сцены "смерть едет на аукцион" не было. Я скромный деревенский ребенок, тянувший полную повозку груженую мешками. Надо мной смеялись и предлагали подарить лошадь, но я отказывался, ибо я сильнее лошади. Если бы эти идиоты, знали, что я везу вещи на миллионы золотых, они бы всех разом замолчали.

Все оставшиеся сутки я только и делал, что размещал новые лоты, ставя минимальную цену и условия аукционов. Потом снова спать. У меня остается мало времени.

Утро нового дня, я встретил во дворце местного халифа. Моя репутация со всем Халифатом достигла почтения и как только я

получу полный доступ к игре, смогу купить недвижимость в Халифате или открыть лавку. В общем, сие государство, радо будет, если я осяду в нем надолго, желательно навсегда. И моя шикарная награда меня очень порадовала. Я количеством убитых чудовищ я сильно ошибся, их было почти пять с половиной тысяч, а за головы рейд-боссов давали по тысячи золотых. Уходил я с дополнительными пяти десятью восемью тысячами золотых. Капля в море моих потребностей. Основной доход все равно будет от того, что я достал в виде лута.

У меня около тридцати часов до окончания торгов. До начала испытания Охотников остается всего двадцать пять дней, а мне еще надо домой добраться. Порталом я пользоваться не буду и не смогу, они работают только на одном континенте. А еще там ведутся логи перемещения игроков. Этим пользуется гильдия охотников на преступников, да и вообще любая серьезная организация. У меня во врагах минимум один бог и я не собираюсь давать хоть какие-то зацепки о своем местонахождении.

Сейчас мне нужна Нэлл. Она, наверняка знает о нужном городе.

- Здравствуйте, мисс Нэлл.
- Привет Саджи. Что новенького? Еще что-нибудь идентифицировать надо?
- Прости новых сапожек пока нет. - демонстративно снимаю красную панамку и виновато смотрю в пол. Девушка смеется - Я ищу информацию об одном городе. Во всем Сурале даже при моей репутации о нем или не рассказывают или не хотят говорить.
- И что за город такой?
- Зирда.

Нэлл посмотрела на меня, как на мальчику, который только и делал, что гадил всем вокруг.

- Эх, не знай я тебя так хорошо, подумала бы, что ты бандит. Зирда находится на Овидии, далеко за людскими и гномьими землями. - это южный континент, там же находится Имир и моя деревня. Получается, мне надо пересечь весь этот континент и почти весь следующий... пешком.
- А почему бандит?
- Это место, в которое сбегают все бывшие каторжники и заключенные. Ваши убийцы тоже убегают туда от закона. Это территория ничейных земель, огромная территория беззакония. Теперь понимаешь, что о тебе подумали другие люди, когда ты начал расспрашивать о Зирте и как туда добраться?
- Понял, спасибо за разъяснение. Можешь показать на

карте. - я положил перед ней свою карту.

- Город находится, где вот тут. Точного места я не знаю... Я уже устала удивляться,... а откуда карта, то у тебя откуда?

Убираю карту и с победным видом отвечаю.

- Обменял на черную жемчужину размером с мой кулак. Я пошел, может еще увидимся. - Нэлл там и осталась стоять с открытым ртом, а мне пора бежать домой.

Шесть колец красного господина и я мчусь со скоростью одиннадцать метров в секунду. Могу бежать со скоростью сорок километров в час и не уставать, но этого мало. Мне нужна еще большая скорость, питомец даст скорость, но сейчас в нем нет особого смысла.

Мой путь лежал через леса и поля, горы и даже море. Но ничто не остановится меня, ведь я иду домой. Видел замки и города, людей и не-людей. Пробежал через леса эльфов, наплевав на запрет входа. Они конечно попытались меня поймать и даже засады устраивали, но у меня очень хорошо развито восприятие. А убегать я умею по жизни, так что я смог уйти от погони их же тропами и выйти с другой стороны их территории. Это был маленький кусочек Золотого леса и на карте он был обозначен, как серое пятно неизведанного участка.

Пробежал через территории орков и троллей. Огромные степи и редколесье с около горным пейзажем. Каменистые пустоши и горные хребты сменяли друг друга.

В одном небольшом городке в центре континента зашел на аукцион и забрал деньги за проданные вещи. Общая сумма продаж была двадцать два с половиной миллиона золотых. Четверть этой суммы пришлось на два полных комплекта латных доспехов выбитых с рейд-босов. С третьего выпали парные мечи, купленные за два миллиона. Первым делом перевел все деньги в кредиты и отправил Малколму на создание детдома. Последние четыре месяца меня регулярно вызывает Ваалси и спрашивает, почему я не сдал тесты на получение базового образования, а я ему "отвечаю" полным отказом от сотрудничества. Он действует с подачи Элизы, но сам не понимает всей картины, в отличии от психолога. Через две недели придет инструкция на мой перевод и тогда все это представление закончится.

На самом юге Конгула, есть портовый город Никат. Со стороны континента он защищен высокой стеной крепостной стеной, а с моря фортом с мощными орудиями.

Когда я до него добежал стены были закрыты на ночь, а в самом городе был карантин. Бежать вокруг города я не собирался, а болезней я не боюсь.

Со стенками адской ямы не сравнить, так что быстро перелез через стену и пробежав через весь город побежал в порт. Стража меня обнаружила, когда спрыгнул со стены, и сейчас гналась за мной. У них были умельцы способные за мной угнаться. В порту меня почти догнали, но я спрыгнул с пирса в воду и побежал по воде.

Стояла глубокая ночь, когда решил перебежать море и попасть на Овидий. Как только добежал до берега, спрятался высоко на дереве и лег спать. Прошло пятьдесят часов с момента прошлого отдыха, организм просил перерыва.

Две трети пути пройдено и я уже на одном из островов между Конгулом и Овидием. Киты, морские чудовища, боевые корабли, рыбацкие лодки, ушедшие далеко в море - я видел очень много нового и по детские радовался каждой такой встрече. К вечеру второго дня смог добраться до Овидия и решил отдохнуть. Забрался на дерево и удивился, увидев обезьяну, глядевшую на меня, как на идиота. Она со мной даже едой поделилась и убежала на соседнее дерево. Скромный пятидесятый уровень местного населения для меня угрозы не представляют, к тому же они нейтральны ко мне. Так и вышел из игры.

Когда вернулся, обнаружил себя, на небольшом островке в открытом океане, недалеко было торнадо, вокруг море, шторм и сильными волнами. Полагаю, меня снесло вместе с деревом во время шторма. Надо будет запомнить такой эффект, от перемещения точки привязки.

Пришлось бежать по воде во время шторма и торнадо. От такой картины на душе стало даже веселее, давно я так не веселился. Уже к вечеру я дошел до первых людских городов. Все воспринимали меня абсолютно спокойно, а значит все хорошо и меня не разыскивают за незаконное вторжение в Никат и бегство от стражи. Хотя, меня там никто не знает, да и не поймали.

Пробежал мимо полей боя и сожжённых лесов, видел следы боя на полях. Я был в родных землях и всей душой это уже чувствую. Война, разруха, деревни, запахи леса и воды - все было так знакомо и приятно.

***

В кабинете были трое, царила атмосфера делового общения. Молодая девушка старалась убедить двух руководителей в необходимости увеличить финансирование своего проекта.

- Альфред, вы же видели, какие результаты дают мой

проект! Дети стали легко адаптироваться к коллективу детдома. Количество драк и других инцидентов девиантного поведения резко снизилось. Все чего я прошу это увеличить число таких игровых центров.

- Вы хотите расширить свою программу, но какой нам в этом смысл. Мы считаем, что сама игра создает такие условия, а не ваш проект со зверинцем.

Элиза нахмурилась от такого утверждения.

- В моем предложении есть аналитические сводки двух фокус групп. В них показана четкая разница в поведении проблемных детей. Одна группа живет обычной жизнью, другая находится под моим надзором.

Мужчины переглянулись и кивнули друг другу.

- Что же мы согласны.
- А для чего нужен был весь этот фарс?
- Нам нужно было убедиться в том, что вы руководствуетесь в своих действиях логикой, а не женскими эмоциями и материнским инстинктом.

Такое высказывание ученому, было легким оскорблением. Но и в словах обоих мужчин есть доля истины.

- Я поняла вас.
- Вы получите увеличение бюджета проекта. Еще пять зверинцев будут открыты по всему миру Хризалиды. Отправьте список персонала проекта и смету расходов, как только у вас будет готово.

Мужчины встали и вышли из офиса. Элиза устав, откинулась на спинку кресла. Счастливая улыбка делала из нее невероятно привлекательную девушку. Она выбрала карьеру ученого и отказалась от семейной жизни, поэтому своих детей у нее не было. Ее проект позволял утолять потребность в заботе о ком-нибудь. Элиза, сама прекрасно это понимала, но умела контролировать все свои желания и проявления эмоций. Разговор с мужчинами это всегда разговор цифрами и фактами. Это, она им и предоставила.

- Мисс Донован, Анжи Ганет в сети и предлагает встретиться. - Моро учтиво дождался конца беседы и только сейчас сказал Элизе эту новость.
- Какой невероятный день. А завтра со мной свяжутся пришельцы и скажут, что мне суждено спасти мир.
- Мисс Донован, сарказм неуместен. Это редкий случай, когда такие пациенты сами идут на контакт.
- Знаю...Прост день тяжёлый. Подключай его к моей комнате.
- Хорошо.

Элиза легла в капсулу и перенеслась в виртуальное пространство. Ее детская комната всегда навивала приятные воспоминания из детства.

Анжи стоял в центре комнаты. Мальчик выглядел счастливым и сейчас смотрелся, как самый обычный ребенок. Анжи указал на ухо.

- Нет, нас никто не слышит.
- Здравствуйте, мисс Донован.
- Наконец-то ты заговорил. Я смотрю, ты прямо светишься от счастья.
- Вы правы, у меня хорошее настроение и я решил поговорить. Вы ведь хотели узнать, почему я не говорю с детьми?
- Да.
- Вы ведь и сами уже поняли.
- Да, ты не хочешь говорить с теми, кто глупее тебя. Я видела драку в центре и знаю ее причины. Ты считаешь, что это сделает тебя счастливым? Тебе ведь не с кем говорить.
- Мои потребности в общении с людьми намного меньше, чем вы думаете, мисс Донован. Я считаю большинство людей идиотам, глупцами желающими избить тех, кто лучше их. Они считают, что разница в силе или количестве сможет сломить мою волю... но они ошибаются.
- Не все такие Анжи. Были и те, кто хорошо к тебе относился.
- Да, и вы пытались использовать это против меня. Спасибо за урок. Больше я на такое не попадусь.
- Ты умный мальчик и сам все понимаешь. Отсутствие общения, друзей и вообще людей в твоем окружении замедлит твое психологическое развитие. Твой эмоциональный интеллект уже отстает в развитии от нормы. Ты все еще ребенок и это можно исправить.
- Друзей... общения... за всю жизнь было всего два человека, которых я мог так назвать. С одним я не могу общаться, чувствуя свою вину. А вторая лишила меня нормального детства и попыталась убить. И вот такие друзья, такое общение мне нужно?
- Ты сгущаешь краски. Всё... не все люди такие плохие.
- Я знаю, мисс Донован, есть и другие. Но я не хочу...не готов так ошибаться. Я лучше останусь ребенком, чем стану таким взрослым... как она.

Элиза могла сказать, что видела Рэбэку, но не стала. Мальчику надо забыть этот инцидент и двигаться дальше.

- Только ты сам выбираешь, кем станешь. Можешь не становиться, такой как она. Ты это ты, она это она. Не закрывайся

от мира из таких людей.

- Я знаю, мисс Донован. Всего доброго.

- Подожди. В городе Денев на континенте Радаам есть зверинец, приходи туда, когда сочтешь нужным.

- Всего доброго, мисс Донован.

Анжи отключился от диалога и вышел и персонального виртуального пространства. Моро, молчавший все это время, подал голос.

- Поздравляю, мисс Донован. Мальчик заговорил, мне внести это в его личное дело?

- Нет смысла. Проблемы мы не решили, только добились временного улучшения. К тому же есть неясности в его поведении.

- Что вы имеете в виду?

- Мальчик уже показывал, что ничего не делает просто так. В том, что он по нам соскучатся, я сомневаюсь. Его вызов на диалог мог произойти просто так, только потому, что он молод и неопытен и вызвал меня на диалог в такой ситуации. Обычно такие пациенты действуют, когда чувствуют, что контролируют ситуацию.

Моро и Элиза молча вышли из виртуального пространства, предстояло еще много работы связанной с новыми зверинцами. Все, что касается диалога с Анжи, пока отодвинуто на задний план. Тут только домыслы и никаких фактов, но что-то происходит это точно.

***

Было хорошее настроение, Малколм сказал, что здание приобретено, и оборудование будет доставлено через неделю. Пара дней уйдет на подбор и оформление персонала. Через десять дней будет запрос на мой перевод, а уже через две недели я буду сидеть в шатле до Арпы. Список мы уже утвердили.

- Окно характеристик.

Имя: Саджи.
Уровень: 0.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики

Сила -97
Ловкость - 104
Выносливость -120
Интеллект-206
Мудрость-178
Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики
Скорость - 119
Атлетизм - 107
Дух - 194
Живучесть - 109

Вторичные показатели:
физический урон - 48,5 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 235 кг (сила х 10/4),

Мана - 17030(1780+15250 от татуировок) (мудрость х 10),
Здоровье (жизнь) - 1200 (выносливость х 10),
Запас сил - 1200 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье -1090 ед/мин (живучесть х 10)
Восстановление запаса маны -1940 ед/мин (дух х 10)
Восстановление запаса сил - 1070 ед/мин (атлетизм х 10)
Скорость бега - 13 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 55
Сопротивляемость
Физическому урону - 1,94% (Игнорирование урона: до 911 ед/ сек)
Ядам - 12,60% (Игнорирование урона: до 47 368 ед/ сек)
Огню - 35,62% (Игнорирование урона: до 1 177 204 ед/ сек)
Электричеству - 18,35% (Игнорирование урона: до 292 021 ед/ сек)
Ментальному урону - 35,52% (Игнорирование урона: до 1 155 597 ед/ сек)

Навыки

Кулинария -250
Установка и обезвреживание ловушек - 19
Стрельба из лука -250
Плавание - 250
Задержка дыхания -250
Скрытность -250
Магия жизни -250
Магия духа - 250
Магия пространства -250
Магия земли -250
Магия воды -250
Магия огня -250
Магия воздуха -250
Магия света - 250
Магия тьмы - 250
Медитация - 250
Рукопашный бой - 92
Восприятие - 172
Некромантия - 250
Магия крови - 250
Химерология -250
Ритуальная магия - 250
Создание артефактов - 250
Изготовление ядов - 25
Изготовление мазей - 25
Укрепление металлов - 25
Укрепление древесины -25
Усиление тела -25

Профессии
Травник -250
Рыбак -250
Портной -250
Кузнец -250
Плотник -250
Горняк - 25

Способности
Глаз импа
Одиннадцать потоков сознания.
Свой человек
Покров тьмы

Дары

Отложенная встреча.

До Имира я добрался в глубокой ночи. Вокруг сновали игроки, очень много новичков убивавших бедных зайчиков и более сильных игроков прикрывавших им спины. Процесс прокачки тут поставлен на ура. Это стартовая локация и тут всегда открыты ворота, поэтому жизнь тут кипит сутками.

На мне была накидка смерти, и никто не видел моего лица. Промчавшись через ночной город, заглянул и на площадь. Злополучный главный Храм Теуруса все еще стоял на месте. Тут мне было делать нечего, побежал туда, куда звала душа, где мой дом и мои родители.

Тот путь, что я раньше проделывал за час, бегом я преодолел, за четверть часа и стоял у... дома.

Моего дома не было - это было пожарище. Обгорелые стены и окна без стекол, сгоревший забор, внутри тоже ничего не осталось, все погибло в огне. Вот моя комната и сгоревшая кровать. А вот стол, где мы с отцом ели мамин рыбный суп. А на фасаде здания у самого фундамента было написано красной краской "Убийца! Смерть убийцам!"

Они... нет, этого не может быть... есть тот, кто ответит на мои вопросы.

Дом кузнеца, был недалеко от нашего дома. Рэйчел... тебя здесь точно нет, но твой отец скажет все, что я хочу.

Прокрасться в дом кузнеца не составило проблем. Через тонкую щель в телекинезом сдвинул засов и под скрытом вошел в дом. Я пришел за ответом и готов убить любого, за истину. Костюм смерти был на мне, косы нет, но я и так могу легко убить.

- Вставай кузнец, твое время пришло. - что может быть приятнее дикого вопля этой мрази.
- Аааааааа - полог тьмы и руки скелета касаются лица кузнеца
- Чего ты орешь?! Хочешь, могу и жену твою забрать?
- А можно ее вместо меня забрать? - это у них семейное видимо.
- Нет, только с тобой. За твои грехи для тебя приготовлена яма с кипящей кровью и черти с вилами. Вставай, пора идти - протягиваю костлявую руку.

Его жена проснулась и с криками выбежала из комнаты. Слова мужа он прекрасно расслышала. Кузнеца трясет.

- Два года назад у тебя была дочь Рэйчел и сосед рыбак. Что с ними случились?

Кузнец, всхлипывая и прерывисто вздыхая, поведал часть

истории, о которой мне ничего не было известно.

- У рыбака был сын Саджи. Он убил жреца Теуруса и сбежал, его самого так и не смогли найти. - кузнец плача всхлипывая продолжил - по закону за все действия детей, родители несут ответственность. Их и схватили, больше я ничего не знаю, клянусь - он начал молиться прямо в постели?

- Где твоя дочь? - ГНЕВ.... я был близок к тому, чтобы убить его, но мне нужна информация.

- Она пропала в тот же время. Она беспутная была, мы подумали, что она сбежала с этим мелким.

- Почему твою дочь не заподозрили в дом, что она убила жреца?

Кузнец начал задумываться к чему я клоню и понял, что раз дочери нет, его схватят в случае вины.

- Так, прямо лужи крови у тела жреца, нашли деревянный кинжал. А когда трясли трущобы в поисках информации, то узнали, чтобы были два мужика, странника, которые еще за неделю до убийства говорили, что Саджи хвастался что украдет, что-то из храма. В притоне воров сказали, что видели его там. А когда стража пришла в его дом, там только Камелия была. Ей показали кинжал и спросили, принадлежит ли это ее сыну, она сказал, да. Арман тогда на рыбалке был. Ее сразу увели, а его потом схватили, когда он вернулся.

Он перестал плакать. А я кипел от гнева и хотел его убить, но нельзя убивать невиновных или просто так. Отец бы не простил мне такого. Виновата Рэйчел.

- Куда их увели? Где они сейчас? - во тьме загорелись одиннадцать огоньков и стало четко видно, что у меня руки скелета, а под капюшоном лишь тьма. На кузнеца это произвело эффект пытки каленым железом.

- Аааааа, я ничего не знаю, их увели, потом их дом сожгли фанаты Теуруса. Им было недостаточно, того что всю семья уничтожили.

- Уничтожили?

- Даааааа, - кузнец снова начал плакать и заикаться - так скал новый жрец на собрании прихожан. Он сам их тогда уводил.

- ... - апатия...смерть...пустота...

Кузнец продолжил.

- Я не верю в это, когда они сюда переехали, я прекрасно помню способности Армана, он мне тогда в драке руку сломал, хотя я был с молотом. Он тогда добровольно ушел за Камелией. Они бы и все вместе не смогли его убить.

- ....говори....- если есть хотя бы шанс...Все огни собрались в один и теперь висели между мной и кузнецом. Тьма

под капюшоном пугала его трясло от ужаса.

- Он бы убил их если захотел. - кузнец всхлипывал - Ему сказали, что Камелию забрали и что скоро его сына будут судить, он только из-за этого ушел. А когда жрец сказал, что убийц уничтожили, я не поверил. Арман мог убить весь их отряд, а тут такое расплывчатое объяснение.

- ... Ты будешь жить. Хотя... почему ты назвал дочь беспутной, ей же пятнадцать было?!

Кузнец вгляделся во тьму и оценил мой рост и голос.

- Ты, ... ты Саджи?

Хм, догадался... ну ладно. Снимаю капюшон, но полог мрака все еще на мне, как и перчатки.

- Я Смерть, а Анжи попал в Ад за свои грехи. Это всего лишь его оболочка. Знаешь, как наказывают тех, решил заглянуть мне под капюшон?

Он яростно отказывается, голова вот-вот отвалится.

- Отвечай!!!!

- Ей было почти восемнадцать. Она была странником, но я в этом уверен. Мы решили, что просто совпало с этим убийством, и она сбежала с каким-нибудь мужиком.

- Где она сейчас?

- Не знаю. Она и дочерью то, была только по происхождению. Меня никогда отцом не называла, все время в городе пропадала.

- Живи - он больше не нужен. Храм Теуруса и его жрец... Утро близко... я подожду.

Выйдя из дома, использовал скрыт и побежал обратно в город.

Рассвет встретил прямо под дверями храма. Сейчас я готовить убить любого, пожелавшего мне помешать. Я этого два года ждал, подожду и еще пару часов. Ожидание томительно, руки спрятаны в под накидкой, под капюшоном лишь тьма. Видимо я сам начал создавать, какую-то ауру. Стража не трогала странного мальчика стоящего перед храмом, прохожие обходили, даже птицы сидели на крышах боясь, спустится на землю.

Город просыпался, появились лавочники, подметающие дороги перед своими лавками. Один раз я посмотрел на маму с ребенком, мальчик меня заметил и заплакал. Мама, посмотрев на меня, взяла ребенка на руки и убежала... смерть, в черном балахоне, пришла в Имир.

Двери храма открылись, я направился к ним. На ходу вытащил руку и поправил накидку, где-то рядом закричала женщина.

Жрец дошел до алтаря и стал ждать прихожан, но был только

я.

- Здравствуйте, я смотрю вы новый отец настоятельно этого Храма.

- Да сын бой. Что привело тебя сюда?

- Я был знаком с Никоном, бывшим отцом настоятелем, что с ним случилось?

- А вот оно как. Пару лет назад его убили прямо в келье.

- Как? Он же был силен, да и божья поддержка.

- Вор, прокрался ночью и убил Никона, забрав у него ключ от хранилища улик.

- Его поймали?

Жрец скривился от такого вопроса.

- Нет, за его грехи, ответили его родители.

- Что вы с ними сделали? - сердце замирает, и боюсь услышать ответ.

- А почему ты не спрашиваешь, почему ответили родители? А...Саджи? - жрец с наглой довольной рожей смотрит на меня.

Мне плевать, что меня узнали. Одним ударом поставил его на колени и начал душить. Жрец прекрасно разглядел детские ручки скелета начавшего его душить.

- Бог не допустит...

- Твоего бога здесь нет и я успею тебя убить быстрее, чем он появится. - тьма под капюшоном давит на психику жреца. Он видит лишь тьму.

Сдавил руки и начал душить его.

- Они... - слегка ослабляю хватку - они сбежали, клянусь. Твой отец вырвался, вскрыл замок клетки и сбежал из под стражи. Твою мать должны были казнить первой и она была здесь. - я плохо себя контролировал и начал использовать усиление - Стоооой.

- Чего мне ждать! Ты убил мою мать и думаешь, я тебя отпущу! Я тебя съем, выпью твою душу и заставлю ее страдать!!!

Жрец хлопает по руке, что-то хочет сказать.

- Она сказала, что не видела тебя и не верит, что ты мог кого-то убить. Прихожане были в гневе из-за смерти Никона и требовали крови. Когда ее собирались повесить, Арман перебил охрану и сбежал с ней за город.

- ГДЕ ОНИИ!!!

- Не знаю... - я отпустил жреца, откашлявшись, он продолжил - их видели на дороге, ведущей в ничейные земли на юге. Больше мне ничего не известно. Бог нам не помогал в этом праведном деле, и мы не смогли их там преследовать.

Гнев... убить... нельзя...отец.

- Если они пострадали, я приду за твоей душой и твоим богом.

Бросил жреца и побежал прочь из города. Слезы текут ручьем. Все что, я ценил, любил, все самое хорошее и любое в этом мире они растоптали. Отец, мама... Я их всех убью!! Обещаю, только будьте живы.

***

На юге Катайна, есть город Вирал, славящийся своей культурой и считавшийся среди игроков курортной зоной. Лучшие рестораны, публичные дома, казино, ночные шоу и концерты. Весь год, здесь царила атмосфера праздника.

Трое мужчин сидели за столиком, и пили принесенные напитки.

- Говорил, я тебе Тиамад, тут самое вкусное вино. А какие тут закуски загляденье, сейчас принесут мясо под сливочным соусом, и ты поймешь, что стоит иногда выбираться на такие посиделки.

Двухметровый гигант одетый, как варвар легко кивнул и посмотрел на дно опустевшего бокала.

- Знаю, просто создавать аватара и использовать силу подобным образом, как то грубо и неудобно. Я сейчас слабее на пять порядков и чувствую себя беспомощным.

- Но только благодаря этому ты можешь насладиться всей это едой. Приди ты сюда в своем собственном теле, весь город бы помер, а еда испортилась. Сэт, а ты чего такой грустный?

- У них нет жареных крылышек. Ты ведь помнишь, как мы все сидели и ели их.

- Хватит уже, наслаждайся, тем, что есть. Скоро и этого не будет. - Издуми разом осушил бокал.

Тиамад и Сэт переглянулись и посмотрели на Идзуми.

- Быстро они, ты из-за этого нас собрал?

- Да, Акаши сказал, что люди завершили первый этап развития и скоро начнется война.

- Кто их враг?

- Нежить, поднятая и ведомая малым пантеоном прошлой эпохи. - Идзуми улыбался, и весь его вид выражал счастье, возбуждение, предвкушение. В ночном небе разом загорелись тысячи огней и устроили пляску. Идзуми, так успокаивался в моменты перевозбуждения.

- Ну, наконец-то у этой молодежи будет нормальный противник. - Тиамад смотря на огни, решил подшутить и создать фигуру феникса в небе. Огненная птица закрыла свет луны, город погрузился в густую тень.

- Засиделись наши малыши в песочнице. Пусть опробуют силы на нормальном противнике. - Сэт тоже решил поучаствовать в представлении. На горе рядом с городом, появилась собака с тремя пылающими головами и жутко завыла на феникса и луну. Собака была титанических размеров, а от воя полопались бокалы.

Все твое, заржали от полученной картины, а вокруг царила паника. Раньше горожане веселились, не зная, какой ужас их ожидает в ближайшее время.

Часть третья.

Испытание.

Бернард праздновал получение девятьсот пятидесятого уровня. За прошедшие два года, он сумел поднять четыреста пятьдесят уровней, создать сильный клан и вырастить будущих лидеров клана Стальная Роза. Бывший бог, почти не отдыха и всегда действовал на пределе своих возможностей.

Уже две недели все боевое крыло гильдии зачищает окрестные подземелья. Бернард гонит их вперед, заставляя прокачивать уровни и навыки, командную работу и умение мыслить стратегически. Сейчас он понимает, как удачно сложилось, что именно он сражался с Идзуми и погиб в том бою. Бернард сожалел о своей глупости, недооценив силы противника, но сейчас он понимает, что ни какой другой бог, не смог бы создать, столь сильный клан с натренированными и обученными бойцами.

Во время скромного праздничного застолья в кругу лидеров клана, с Бернардом связался один из братьев.

- Здравствуй, Бернард. Удобно говорить?
- Здравствуй, Теур. Рад тебя слышать.
- Тут такое дело. Помнишь ритуал с созданием бога Леона, который проводили в моем Храме?
- Да, помню.
- Там еще одного мальчика в жертву принесли. Так вот, мой нынешний главный жрец клянется, что этот мальчик приходил по его душу и заставил рассказать, что произошло с его родителями в его отсутствие.
- Стоп, стоп. Как приходил, он же в Аду! Оттуда нет выхода. Никто не возвращался оттуда. - праздничное настроение улетучилось, оставляя лишь страх перед неизвестностью.
- Значит, есть. Раз мальчонка сбежал, да еще и вернулся не совсем человеком.
- Что ты имеешь в виду?
- Он пришел в образе смерти, жрец клялся, что мальчик начал его душить и руки у него были холодные, как у скелета.
- Так может, показалось с перепугу?
- Нет, он сказал, что видел именно руки скелета. А под капюшоном абсолютная тьма. У жреца был сто шестой уровень, а

малец, его на колени поставил, и начал душить, выпытывая информацию, обещал "съесть, выбить душу и заставить страдать" и все это делал в моем главном храме! Ты представляешь, какую наглость надо иметь, чтобы так поступить!

Бернард откинулся в кресло и со страхом и обреченностью посмотрел в окно. Его самые страшные и глубинные подозрения подтвердились. Задание не закрыто, потому, что мальчик жив и сейчас он в Имире.

- Он что-нибудь еще говорил? Меня вспоминал? Упоминал Ритуал или угрозы?

- Сказал, что если его родители пострадали, придет по мою душу. Больше ничего, про вас вообще не спрашивал.

- Ладно. В городе будут дежурить мои люди, если они его увидят, приму меры к нейтрализации угрозы. А что случилось с его родителями?

- Когда жреца убили, самые ярые фанаты решили устроить самосуд, а новый жрец решил еще и свою власть укрепить. Хотели казнить обоих, повесить за убийство, но они сбежали в Ничейные земли. Там царит безбожие, тогда у меня не был инициализирован новый верховный жрец и я не мог создать себе нового аватара, а так бы, может и поймал бы беглецов.

- Может оно и к лучшему. Неизвестно, какие именно силы мальчик получил, выйдя из Ада. А так может и забудет про нас.

- Тоже вариант, но думаю, ты сгущаешь краски.

- Ты забыл про странников прошлой эпохи? Они доказали, что могут становиться сильными за очень короткий срок, я сам это понял переродившись. Ладно, спасибо за новость...У вас там все спокойно? У меня предчувствие, не хорошее, после этой войны.

- Да, все спокойно, урожай у нас хороший, все довольны. Хм, пожалуй странно, что наши мелкие боги притихли. Они пропали еще до начала войны, причем почти все одновременно.

- Опять пакость замышляют. - маг скривился вспоминая их прошлые проделки.

- Кто знает Бернард. Они ведь тоже говорили с Идзуми во время прошлого исхода странников. Может у них есть аналогичное предложение по перерождению.

- Возможно. Спасибо.

Теурус отключился и Бернард свободно вздохнул. Нужно понять мотивы Саджи, тогда можно будет и выработать решение проблемы с его местью. Он ребенок, за свои детские желания готов простить любую обиду.

***

Сейчас Имир остался далеко позади, я бежал, как можно дальше, от него. Если Теурус обратил внимание на меня, то может отследить через своих последователей, а внимание еще одного бога мне не нужно.

Как только вышел из города, снял плащ и перчатки. Мне нужно найти родителей, но не сейчас, дороги на юг, будут охраняться из-за "разговора" со жрецом. Пришлось уйти далеко на восток и огибать гномьи горы по большой дуге. В ничейные земли можно попасть и со стороны океана, что я и собираюсь сделать. Папа...мама...они смогли сбежать, я так рад. Я им всем отомщу. Мой "меч" готов, но щит еще не завершен.

Я опрашивал весь Сурал и простых людей по дороге до Имира, но никто не знал, кто ничего конкретного про Охотников не знал. Лишь общие сведения, что это очень сильные люди. В сети было видно, что всю информацию о них удаляют, как только она появляется. Можно предположить, что сам Лунар следить за конфиденциальностью информации. Если моя догадка верна, то пройдя испытание, я смогу поднимать уровни. Иначе зачем еще такая награда для "гениев" Интересно, что же это за организация или класс, раз Лунар так старательно это скрывает.

До Зирды добираться пять дней от моря, там, за горами начинается лес и равнины. А значит, до начала испытания, есть еще двенадцать дней в запасе. Мне нужен щит, самый совершенный шит для защиты.

Океан прекрасен, вода успокаивала нервы, пора прокачивал сопротивление на физический урон. Когда плыл на лодке от Херона к Суралу, нырял в поисках ядовитых рыб, тогда и обнаружил, что при погружении более, чем сто метров начинается постоянный физический урон, вот это я и использую.

Хорошая картина, мальчик лежит на дне океана, с камнем руках, и думает о своих жизненных ошибках. Мне нужно было успокоиться, прокачать сопротивление, уйти от погони - такой способ наиболее эффективен. Чтобы не скучать, начал отлавливать ядовитых рыбок, вскрывать ракушки и проверять, как действует заклинания под водой. Местная фауна не превышала двухсотого уровня, а подводных растений было в избытке. Но чем глубже уходишь, тем меньше растений и тем опасней хищники, и все равно подводный мир прекрасен. Когда забирал деньги за

продажу лута, купил почти две тысячи флаконов с зельем подводного дыхания. В час уходит по шесть штук, в сутки сто сорок четыре, а в мои сутки почти триста флаконов. Итого на прокачку у меня десять одиннадцать дней. Жаль магию крови использовать нельзя, так бы прокачал намного быстрее.

Океан прекрасен, если смотреть на него с самого дна. Морские рыбы, лучи солнца, подводные пейзажи, все это создает атмосферу спокойствия. Начинаю понимать отца и его любовь к рыбалке.

Некоторые догадки подтвердились, отец не просто рыбак, раз умудрился сломать руку кузнецу и вскрыть замок клетки. Его навыки убийства тоже впечатляют, хотя у меня и не было толковых противников, отец превосходил всех в опыте и мастерстве. Такое сочетание навыков я встречал только у разбойников и воров, ничего другого на ум не приходит. Однако в том, что отец ремесленник сомневаться не приходится, все-таки видел его поделки из дерева и кости. Хм, не хватает информации… получается он был разбойником, а потом стал рыбаком?! А как он сменил класс? Как смог использовать основной классовый навык вскрытия замков? Одни вопросы…

Раньше тьма пугала меня, но я научился пользоваться ей и страх пропал. Сегодня седьмой день моей подводной прокачки и я смог опустится на восемьсот метров под воду. При слиянии, фонарик озарил все вокруг и я смог разглядеть дно подводной расщелины, по стене которой, я спускаюсь вниз. Там была отнюдь не просто тьма, а сильный подводный поток и огромный кальмар.

Чудовища, Детёныш Кракена, 770 уровень. Рейд-босс.

Это чудо, со стометровыми щупальцами потянулось к моему фонарику. Общая длина тела, метров двести. Видимо, яркий свет привлек его внимание и сейчас он решил опробовать его источник на вкус.

Мне раньше казалось, что быстрее плыть я уже не могу, но сегодня я точно побил свой рекорд в скорости плавания. Кальмар лишь потянулся щупальце, а когда длины стало не хватать, оставил меня в покое и вернул щупальце на место. Вот интересно, если рейд-босс такого уровня всего лишь детеныш, даже не малый или взрослый, а именно детеныш, то какой же уровень у самого Кракена. Получается далеко за полторы тысячи… и вот такие чудеса обитают всего на километровой глубине. Весело, как прокачаюсь, устрою подводную охоту. Проблема в том, что у меня нет ни одного заклинания пригодного, для охоты под водой. Воды было еще по колено, когда выскочило сообщение.

Принудительное отключение…. Через 3..2…1

Ваалси стоял перед капсулой и всем своим видом выражал

гнев и отвращение. Надменное лицо старика при его фигуре...он становился похож на огородное пугало.

- Анжи Ганет, тебя переводят в другой детдом. Бери свои личные вещи и следуй за мной.

Пришлось молча идти за ним, я и так знал, что будет дальше. Мы спустились, ко входу, где стоял аэрокар и ... Элиза, Гальбоа, Финкс. Растерянности не было - был гнев.

- Кажется, вы не поняли, мисс Донован - я говорил при Ваалси и Элизе - я дал вам понять, что любая подобная попытка даст обратный эффект.

Гальбоа спокойно поднял обе руки, а мне было больно просто видеть его. Мысли мешались думать, было тяжело, голова напряжена... никогда я не поддамся на такие уловки.

- Анжи, мисс Донован сказала, что тебя переводят. - Гальбоа был прямолинеен и мог без приветствий говорить все, что думает. Я любил в нем эту черту - Знаю, мы не виделись пару лет, не думаю, что мы еще увидимся вот и решил попрощаться.

- Ты... ты не понимаешь. Она манипулирует тобой и твоим внимание по отношению ко мне. Она считает, что я должен общаться со всеми людьми подряд и не ограничивать свое общение со сверстниками.

- Ты мне об этом никогда не говорил. - Гальбоа хмурился, но не злился.

Отвращение, которое я все время сдерживал начало вырываться наружу.

- Мне физически больно и противно с ними общаться. - слезы лились и стояла горечь во рту, комок в горле. - Они глупы, невежи, которые не сами не познали страдания и готовые мучать других. Мне приходилось напрягаться все свои извилины, чтобы объяснять им простые значения или идеи. Знаешь, как больно находится, в этом гадюшнике, чувствовать свою слабость по отношению к толпе? И каждый из них, был готов самоутвердиться, избивая меня. Я знаю, что я ребенок и насколько умен, и от этого мне еще противнее. Они все злые и глупые, жестокие и слабые. В космопорте я был, как дома. Именно это место, я готов назвать домом, но не детдом. Я делал черную работу и был счастлив, потому, что вы были там. Мой дом был там, где близкие мне люди, я понял это, как только осознал, как скучал по тебе по бригаде. И сейчас Элиза растоптала.

- Я ничего не делала, ты сам принял такое решение. - Она демонстративно развела руки.

- Хм, - сглотнул и посмотрел на пол стоянки - в прошлый раз я вам сказал, я больше не поддамся на подобные манипуляции. Теперь ни Гальбоа ни Финкс для меня ничего не

значат. Все благодаря вам. Прощай Гальбоа, пока Финкс. Я рад, что увидел вас перед отлетом. - мне было больно просто видеть их, мы прощались и уже не увидимся.

- Береги себя.

Ваалси с непонятной гримасой посадил меня в аэрокар и отправил его в космопорт. Он должен довезти меня до шатла и убедиться в том, что я долечу до места назначения. После этого он, больше не будет числиться моим опекуном.

Мы летели по трассе для аэрокаров космопорта. Сколько приятных воспоминаний об этом месте. Тут я узнал о людях больше чем за всю жизнь, Гальбоа был хорошим учителем, а Финкс другом. Я больше не сделаю этой ошибки, никогда....никогда я не создам ситуацию, в которой против меня смогут использовать моих близких. Отвратительно, никогда я не стану с ней общаться с психологом, даже в игре.

Ваалси посадил в шатл и укоризненно на меня посмотрел.

- Вам не о чем волноваться, куратор Ваалси. Я никогда, никому ничего не рассказывал о ваших делах. Это было не выгодно.

- Ты столько лет молчал и сейчас говоришь в таком тоне. - Ваалси покачал головой - Ты хоть понимаешь, что тебя переводят в другую колонию?

- Да понимаю, уж по шатлу догадался. Вам не о чем волноваться, вы были прекрасным куратором и никогда не нарушали этики. Про правила могу сказать тоже, с оговорками, но вы и сами о них знаете.

Ваалси посмотрел на меня и только теперь я увидел, насколько он был измучен и стар. Его обычной выправки и блеска в глазах не было, это был просто старик, списанный со службы, а теперь работающий куратором детдома.

- Куратор Ваалси, вам надо пройти курс омоложения. Хотя бы поддерживающий курс лечения.

- Знал бы ты, сколько он стоит. - старик усмехнулся - Удачи тебе, Анжи Ганет.

- Спасибо вам, куратор Ваалси.

Мне было жалко этого старика. Столько лет я терпел его выходки, а теперь вижу, насколько его выматывало общение с детдомовцами. Шатл взлетал, а он стоял и с грустью смотрел на шатл набирающий высоту, провожая его взглядом.

Прощай Ваалси.

***

Элиза летела в аэрокаре с Гальбоа и Финксом и сейчас ее голова была забита тысячей мыслей. Столько не понятного произошло в этом короткий момент разговора. Гальбоа решил прервать молчание.

- Мисс Донован, спасибо, что рассказали о переводе Анжи. После восстановления мы с ним не виделись и я не смог его поблагодарить. Финкс его чуть не забыл за это время.

- Поблагодарить? Только благодаря этой вашей доброте он смог подрабатывать в космопорте.

- Нет, это мелочи. Когда я потерял руку - Гальбоа выставил правую руку - меня отправили в неоплачиваемый больничный, по страховке восстановили только руку и инженерные имплантаты в кисти руки. Зарплату я не получил, но кто-то перевел мне деньги с анонимного счета. Сумма равная примерно, моей полуторамесячной зарплате. Я уверен, что это был Анжи. Но я не мог вернуть деньги, в тот момент, у меня их вообще не было. Сейчас я был готов вернуть их, но все сложилось совсем иначе, он даже слушать не стал, просто сел в аэрокар.

Элиза не понимала всей ситуации и решительности Анжи. Он будучи ребенком обрел семью в виде бригады, а она пыталась использовать это против него. После первого посещения мальчика и разговора в столовой, Анжи боялся не за себя, а за них. Именно он ребенок, позаботился о своих близких.

Заботиться о других, когда самому было очень больно и тяжело. А сейчас она создала ситуацию, из-за которой он отказался от близких, тех кем так дорожил.

- Прошу прощенья, мистер Фильц. Все получилось не так, как я планировала.

- Ничего страшного. Вы дали мне увидится с ним, и теперь я знаю, что с ним все будет хорошо. Мне этого достаточно.

Отказаться от всего, что тебе дорого, ради того чтобы перестать быть слабым и уязвимым. После диалога в вирт. пространстве, она не поняла этого, и вот, как все это обернулось. Решительность мальчика превзошла все границы разумного.

Но мальчик проговорился. Он сказал "Я рад, что увидел вас перед отлетом" хотя не мог знать о том, что его переводят в колонию, а не в другой детдом на станции. Казалось бы мелочь, но только не в речи Анжи. Только не при его интеллекте.

***

Леон сидел на подоконнике и наблюдал за суматохой,

творящейся во дворе замка. Клановый замок Айрис, ставший главным, еще на момент зарождения культа, сейчас поднимал уровень и возводил линию рва, вокруг последней стены, у самого подножья горы.

Глобальное сообщение: Началось глобальное нашествие нежити.

В комнату вбежал Мерлен и его подручные.

- Леона ты видел! Нежить, глобальное сообщение! Ты был прав!

Секунду молодой бог собирал мысли в стройный ряд.

- Черт! Трупы! Война это много трупов, именного этого я не учел! Где у нас шли военный действия?

- Да везде! На трех континентах, только Катайт не затронули. Старые боги вышибли дух, из всех кто пытался там прятаться.

- Собирай информацию - молодой бог начал растворятся и уходить в астрал - надо понять масштабы бедствия. Если ничего страшного, то вышлем пару десятков отрядов на зачистку и убийство личей, а вот если будут реальные проблемы, тогда надо будет искать решение посерьёзнее. Надо защитить всех наших верующих.

Уже через минуту осмотра земель глазами верующих, Леон понял, как все плохо и где требуется помощь. Требовались немедленные действия, и он связался разом со всеми подконтрольным альянсами.

- Дорогие соратники. У нас проблема мирового масштаба! На Овидии, на территории всех людских земель началось глобальное нашествие нежити. Минимальный уровень пятьсот семидесятый. Пока это простая нежить, но уже к вечеру появятся химерная нежить. На юге, у самых гномьих гор, идут первые бои. Гномы приняли на себя удар первой волны, их оборону сомнут в ближайшие часы, гномьи наземные поселения сейчас уходят под землю, в свои подземные города. На других континентах все еще хуже, Весенний лес эльфов, взят в блокаду и сейчас находится под мощным магическим щитом. Наша первоочередная задача защитить местных, перевезя их из деревень в города. Помогайте им всем, чем сможете, берите телеги и маунтов и бегите, помогайте им добраться до городских стен. Все города переходят на осадное положение. Мои аватары будут прикрывать города до полной эвакуации населения.

Через минуту аватары Леона вселились в бойцов, помогая им в обороне городов. Нежити было очень много, и она превосходило средний уровень игроков примерно на двести уровней и это только пока. То, что он увидел, на границе

Ничейных земель пугало в десятки раз сильнее этой мелочи с пятисотым уровнем. Армия нежити, какой и бог может позавидовать.

Самым ужасным было ощущение божественной энергии в этих тварях. Когда эта армия придёт в движение, мир погрузится во тьму. Но пока она затихла и не двигается, ожидания команды.

***

Пока летел в шатле, смотрел на космос. Интересное чувство, чувствовать, что летишь в ваккуме и при этом испытывать комфорт. Нет холода, голода, страха, шатл создает комфортные условия полета. Это мой первый полет за пределами станции и это очень волнительно и восхитительно, космос прекрасен!!!

Пока было время, задумался об игре. Хризалиду создал Лунар, само государство образовалось шестьдесят лет назад из корпорации Армадило Индастриз, занимающейся добычей полезных ископаемых в открытом космосе и последующим производством деталей космических кораблей и станций. Сама компания, на момент признания независимости насчитывала двадцать пять миллионов сотрудников, и что удивительно, всего одного владельца. Глава компании не стал продавать пакеты акций, а для развития предприятия использовал только собственные средства. На данный момент Лунар, занял всю территорию луны и использует ее самым эффективным образом. Тыльная сторона используется для сбора солнечной энергии, а всю остальную территорию занимают множество колоний под огромными куполами, связанных между собой подземными тоннелями, образующими дорожную сеть под всех поверхностью луны. Гравитация была искусственно изменена до 1G - земной стандарт.

Эту технологию создания искусственной гравитации сейчас используют все наземные колонии. Когда технологию обнародовали, выяснилось, что Лунар, находящийся уже десять лет в изоляции от мира, опережал мировое научное сообщество примерно на двадцать лет. Технологические и научные принципы, заложенные в устройстве создающего гравитацию, выходили далеко за пределы известные науки. Лунар был вынужден обнародовать еще двадцать шесть открытий из других научных областей, для того, чтобы мир смог понять принципы производства таких устройств.

Последние пятьдесят лет Лунар финансирует научные

исследования по всему миру и является активным борцом против любых военных действий с участием людей. Тот факт, что ко мне проявляют интерес такие люди, пугает. Что может быть ужаснее людей об интересах, которых ничего не известно. Они НИКОГДА не вкладывали деньги просто так, а значит, однажды мне придется с ними рассчитываться прямо или косвенно.

Лунар является закрытым для въезда государством, туда только приглашают. В большинстве случаем, приглашения получают ученые и исследователи, заинтересовавшие Лунар своими проектами. Сами граждане Лунар очень редко покидают пределы своего государства. Наиболее технологически развитому государству, просто не интересен весь остальной мир. Лучшие курорты, лаборатории, больницы, специалисты - все это Лунар производит и держит в себе.

Полет шатла подходил к концу, мы входили в атмосферу Европы. Огромный купол Арпы, был видел через боковые иллюминаторы. Шатл пролетел через энергетический барьер и мгновенно включил гасители инерции.

Космопорты в большинстве колоний строятся по одинаковым принципам, вот и сейчас я точно знаю, в какой части космопорта мы приземлились. Сопровождающий от моего нового детдома уже прибыл и сейчас ожидал открытия двери шатла.

- Здравствуй Анжи Ганет. Я твой новый куратор Карл Шульц, можешь звать просто Карл. - это был мужчина на вид тридцати пяти лет с военной выправкой. - Тебя перевели в детдом для одаренных подростков для раскрытия твоего потенциала. Проследуй за мной, в детдоме ты получишь инструкции и узнаешь устав детдома.

Увидеть мое приобретение в реальности было приятно. Детдом выкупил крыло небольшого административного здания, которое сейчас было заброшено. При покупке я руководствовался несколькими параметрами и цена была лишь на втором месте. Я хочу плавать! И ради этого выбрал Апру - город-курорт на поверхности спутника Юпитера, Европы. Вся поверхность изначально была покрыта водой, которую сейчас активно используют в курортной части города. Я мог поплавать, только в Хризалиде, и это было восхитительно! А сейчас я могу насаждаться этим сколько душе угодно. Главное соблюдать устав и правила детдома, и при этом, я могу в нем многое поменять.

Прямо за детдомом, был огромное озеро с пляжем для общественного пользования. Как только, устроился на новом месте, отправился искупаться. Да, ради такого, стоило проходить Хашан и зарабатывать деньги на детдом. Теплая вода и песчаное дно с водными растениями и небо! Да, именно небо! У Арпы

огромный купол, поднимающийся на высоту в три километра, позволяющий создавать даже дождевые облака. Огромное звездное небо и софиты, создающие искусственный солнечный свет. Я плавал и загорал в этом раю. Папа...мама... хочу к вам.

В этом детдоме, я собрал только умных детей с жестким характером. Мне нужная была атмосфера доверия, основная на понимании друг друга. В таком месте, я смогу жить спокойно.

На данный момент, детдом был заселен только на половину, остальные дети прибудут в ближайшие пару дней из отдаленных станций и колоний. А пока, надо идти в Хризалиду.

Приятное чувство выпрыгивать из воды на полном ходу, а потом вставать на нее в сандалиях господа. Сейчас был прилив, и я очутился подводой.

Зря я ругал себя, за глупость с созданием сандаль господа. Это чудное приобретение позволяет мне свободно бегать по воде и при необходимости рыбкой нырять в нее. Вот и сейчас, до берега я именно бежал, а не плыл. Всего десять метров по пляжу и тут же сообщение.

Внимание.

Вы входите на территорию Ничейных Земель.

На данной территории не действует защита детей.

Как интересно, то есть тут меня могут убить другие игроки. При смерти выпадает одна вещь, если меня убьют хотя бы раз, возникнут большие проблемы. У меня почти нет обычных вещей, только самые "необычные". Если разбойники поймут, то долго от меня не отстанут, будут караулить на всех подходах...ой блин... у меня точка возрождения в Сурале, а это другой континент.

Глаз импа страшная штука, я не вижу объект, но точно знаю в какой он от меня направлении и примерное расстояние. Воспринимается это как зона без звуков, как аномалия на общем фоне шуме. Тело любого живого существа поглощает звуки и не важно, используешь ты скрыт или невидимость, глаз импа тебя заметит. Вот и сейчас, было такое чувство, что кто-то стоит и ждет когда я пройду еще пять метров вглубь территории. Хотя, это ведь зона ПК, значит, враг намерен убить, ему же хуже. Паралича и отравления у меня не будет, переживу первый удар и оглушу.

Получен урон: 13400 ед. (**Частичное игнорирование**: 16 863 ед).

6700/6700 ед.

Сразу после удара, противника вышел из невидимости. Я и раньше мог его убить, но мне нужна информация. Сейчас он под оглушением стоит и ничего не может сделать, никого другого рядом не чую.

- Уважаемый, вы сейчас придёте в норму и перестанете в меня тыкать своими кинжалами. Я мог вас убить, сразу после того, как пересек границу ничейных земель.

Мужик, разбойничьего вида, пришёл в норму и начал связно отвечать.

- Так чего не убил?
- А зачем мне? Я сюда пришел за информацией и сейчас вы мне ее предоставите. За отказ убью, вы на меня первым напали, будет самооборона.
- Чего тебе надобно мелочь.....

Гномий молот даже в одиночном исполнении очень страшная штука. Мужик лежит на земле, его немного вмяло в рыхлый песок.

- Мне убить или ты понял?
- Понял.
- От Имира в сторону Ничейных земель идет дорожный тракт. Идя по нему от Имира в какой город или деревню я попаду?
- Так бы и сказал. Сначала Вишки... потом Зирда. А дальше на все четыре стороны.

Искать родителей будет просто, если разброс и в правду так мал.

- Есть местные, промышляющие на том тракте?
- Нет. Местные жители, вообще нормальные, они от тяжёлой жизни сюда бегут. Только ПК-шники атакуют всех подряд.
- Ты знаешь, где находится Зирда?
- Да.
- Покажи на карте.

Разбойник отметил на карте точное местоположение города. Может пора отпустить, хотя нет, есть еще вопросы.

- А почему от тебя такой большой урон? Ты тринадцать тысяч уроном выдал!
- Ты в тканых доспехах, колющий урон, классовый навык на удар в спину. Вот тебе и тринадцать тысяч. Почему ты выжил?

Какой шустрый разбойник.

- Потому, что точно знал, что на меня нападут. Я тебя чувствовал и мог убить в любой момент. Как тебя зовут?
- Ритор

Ритор, 39 уровень.

Нехило, при таком уровне такой урон выдавать.

- Что ты делаешь на окраине, так далеко от дорог в Ничейные земли?

- Парень, это земли, на которых все друг на друга охотятся. Тут нет нейтральных, только друзья и враги. А сижу я у черта на куличках, потому что там, мне охотиться никто не даст. За неделю, что я тут нахожусь, ты вообще первый человек, пришедший с моря.

- Ну и нравы. Скажи, какой максимальный урон может выдать разбойник или асассин?

- А я откуда знаю? Мой предел под бафами зельями пятьдесят тысяч. Я не профи, но бить умею. Отпускай давай.

- А есть профи? Чем они отличаются от обычных разбойников?

- Задолбал!!! Убей меня !! Я лучше на перерождение пойду!

- Пойдешь, если не ответишь на вопрос.

- Да пошел ты....

Шуметь не хотелось, пришлось оглушить и добить. Кто его знает, кому он в чат мог написать. Забрал скромный лут и побежал под скрытом в сторону Зирды.

Итого я узнал - игроки могут наносить большое количество урона, если хорошо подготовлены или специализируются на коротких боях. Второе, есть убийцы профи, они, по словам разбойника, могу наносить еще больше урона. На таких профи, мне лучше не натыкаться и по возможности перемещаться только под скрытом.

Из-зв переезда в новый детдом у меня пропало два дня. А значит, надо поспешить и найти Зирду, до начала испытания.

За пять дней путешествия под скрытом, по территории Ничейных земель и я понял, насколько наивен был раньше. Мой щит хорошо защищает от атак по площади, но если урон сосредоточен на конкретной точке, то происходит частичное игнорирование сопротивления. У каждой точки оно свое, но мягкие части тела пропускают значительно больше урона. Череп и грудная клетка напротив хорошо защищают от рубящих и дробящих атак, а вот с колющими ударами во всех местах проблема. Помимо этого, есть слабые места на теле, куда при ударе кинжалом или другим острым предметом можно нанести критические повреждения, показатель урона просто удваивается. Тот разбойник попал именно в такое место, но преодолеть мое сопротивление, кинжал не смог. Мое нынешнее сопротивление от физического урона блокирует восемьдесят урона. Я смог пережить колющую атаку в район левого бока спины, область почек - это уязвимое место с низким сопротивлением и дающим двойной урон при попадании от колющих атак. Именно из-за этого, большинство игроков, не занимается такой "ерундой", как

прокачка сопротивления. Требуется огромное сопротивление к физическому урону, чтобы не боятся колющих атак вообще. Существуют мечи с эффектом огня и удара током, вот от них проблем будет больше всего. Мне нужно либо усилить мой "щит", либо найти другое решение для таких случаев.

За эти дни, я узнал много нового, например, что скрыт, в два раза менее эффективен невидимости и для того, чтобы меня обнаружить нужно всего лишь сто двадцать пять единиц навыка восприятия. У воров, разбойников и асассинов, есть основной классовый навык бесшумной ходьбы, хорошая новость, от глаза импа это не спасает. Если я с кем-нибудь здесь заговорю и представлюсь, то они увидят мой ник на красной полоске, означающей, что я убил другого игрока и напал первым. Хотя я убивал только тех, кто последовал за мной, других не трогал.

Забавно было бежать все это время в костюме смерти. Когда ловил игроков, а не убивал сразу, они очень быстро сдавались и рассказывали мне нужную информацию, говорили о деревнях и новостях этих земель.

- А чего вас так много бежит с запада, за сегодня уже пара десятков на меня напасть пыталась.
- Так нашествие нежити. Они прут с той стороны континента и уже завтра будут здесь?
- Какое еще нашествие? Когда началось?
- Неделю назад, ты че глобальное сообщение не видел?
- Извини мужик в чистилище другие сообщения приходят. Хочешь узнать какие? Могу организовать путевку в один конец?
- Нет, спасибо. Может, отпустишь, я все сказал, что ты хотел.

В этот момент двое подбирались сзади, а глаз импа все четче говорил их расположение, а сейчас я ударил по ним гномьим молотом. Два мощных заклинания, созданных в пять потоков, просто изломали тела разбойников, вмяв их в землю.

- Смотрю, ты с друзьями торопишься в чистилище. - я не шевелился все это время, а картина смерть убивает не глядя действует на разбойников очень отрезвляюще.
- Н...нет. Я все скажу.
- Расскажи о нашествии нежити. - костлявые детские ручки касаются разбойника.
- Неделю назад было глобальное сообщение. Тогда весь малый пантеон начал свою паству в города перетаскивать. У нас тоже самое, получается всю малину обломали, заполонив Ничейные земли нежитью хай-левела.
- Какой у них уровень?

- По-разному, мелочь от семисотого, а дальше и тысячники идут. Я сам костяных драконов видел. Их тьма, туча, армия. Там гончие смерти, скелеты, упыри, химеры, ужасы плоти, и очень много химерных тварей. Они все хай-левелы.

- Что, все так страшно?

- Ты не понял, такое на трех континентах! Ты куда вообще смотришь раз душ из ада выпускаешь?

- Ой, да не я один за этим смотрю. Ты скажи, там Повелители были, ну, такие черные облака с глазами, которые вешают ауры по огромной площади?

- Нет, такого не встречал. А что будут?

- Будут...вот тогда, ты скажешь, что все действительно плохо. Спасибо за информацию, ты свободен. - мужик улыбнулся и ушел на перерождение от еще одного удара гномьим молотом.

Как интересно, мне надо на запад, там Зирда, возможно в осаде. А еще там армия нежити и мне им нечего противопоставить.

В городе меня могут искать, значит надо найти способ избежать подозрений. Мне нужен другой образ, если меня ищут, как мальчика восьми лет, значит я стану обычной девочкой! Отличить ребенка мальчика, от ребенка девочки, довольно сложно, если он не говорит и не ведет себя соответствующе. Но вот если будут волосы, платье и голос, то вряд ли заподозрят.

Полдня ушло на создание заготовки для посоха. Мне нужен посох мага, подходящий для девочки. Кажется, с побрякушками и цветными камнями я перестарался.

Ужасный посох ученика.

Старательный ученик плотника сделал посох мага, но, не обладая ремесленным навыком, не смог придать ему должный эффект.

Воздействие: Запас маны + 2250

Требования: Интеллект 80.

Прочность: 250/250.

М-да, давно надо было сделать такой посох. Получилась красивая палка с кучей драгоценных камней, а в навершии огромный кусок кровавого малахита. Все это пришлось делать из подручных средств, потому сам посох, вообще не дает никаких прибавок к характеристикам. Потом зачарую, главное жертв найти.

Мне нужен парик с длинными девичьими волосами и подобие женского платья для девочки-мага. Придется уже в самой Зирде, через аукцион закупаться. Может взять маску? Хотя нет, это привлечен еще больше внимания, а вот зелье меняющее голос на женский, можно!

После новости о нашествии нежити, я уже не бежал под скрытом, а просто мчался во весь опор. Если не успею, будет очень сложно пробираться в город.

Полтора дня ушло на то, чтобы добраться до Зирды… я успел. В город стягивались местные из окрестных деревень и поселков. С севера шел целые ряды повозок, они шли цепью в город, и проходили без всяких проверок, а вот пеших путников проверяли. Если меня ищут, то лучше мне не показываться им на глаза.

Добежав до ряда повозок, на самой границе видимости от города, обратился к вознице.

- Дяденька, до города не подбросите?

- Садись в телеку к остальной ребятне, она через две повозки впереди.

- Да нет, дяденька я с вами хочу. С вами намного интереснее.

- Ну, тогда полезай в телегу, на козлах сидеть не дам.

Я устроился у него за спиной, рядом с его вещами и двумя белыми козами сидящими в телеге.

- Красивые - мне нравятся животные, они не такие злые как люди.

- Это мои любимицы.

- А как их зовут?

- Мира и Тира, у меня так дочек звали. Они сейчас где-то на Катайте, с мужьями ушли в горы.

- Наверно скучаете по ним.

У возницы в глазах мелькнула печаль.

- Да, но за все надо платить.

- … - я и так знаю, что сюда убегают заключенные, каторжники. Не стоит об этом расспрашивать.

- Дяденька, а далеко вы отсюда жили? Сколько дней пути?

- Мы из Вишек, день пути. А ты откуда? Ты ведь не из наших. - Вишки, значит, все их население сейчас идет сюда.

- Я из Сурала, сюда прибыл на испытание охотников. Не знаете, кто это такие? А то меня пригласили, ни ничего не сказали, о кто это такие.

- Нет, мальчик мой, я не знаю, но точно не обычные охотники. И как ты сюда добрался?

- С дядей, его разбойники убили. Он сейчас на лошади в город скачет. А я побоялся оставаться в лесу и побежал по карте в город. По пути встретил вас, бежать устал. А потом с вами познакомился.

- Ну, еще не познакомился. Тебя как звать?

Вот тут я попал. Если не скажу имя, он меня сдать страже

может, а если фанат Леона или Теуруса, то сдать им. Хотя, кто его знает, сейчас важно попасть в город.

- Саджи
- А меня дядей Метарион.

Митарион, 177 уровень.

Как интересно, его мой красный ник, его нисколько не удивил.

Мы проехали городские ворота и сейчас въехали на городскую площадь.

- Дядя Митарион, а вы случайно не помните. Примерно два года назад через вашу деревню не проходила семейная пара мужчины и женщина? Они были местными, не странниками. Арман и Камелия.
- Ну и вопросы. - мужик глянул на меня суровым взглядом - была такая пара, помню их. Они заходили в дом старейшины и ушли. Если хочешь подробностей, спроси у старейшины. Но учти, он жутко хитрый мужик, чтобы что-то узнать, дай ему любой редкий предмет. Как он сам говорит, от таких предметов у него память проясняется и он все вспоминает - Метарион начал смеяться.
- Спасибо. А как он выглядит? Как мне его найти?
- Он в голове колонны, на первой телеге. Выглядит как обычный маленький старичок с седой бородой до груди, зовут Флас.
- Спасибо. - вынул из кармана горсть золота, положил на козлы и побежал голову колонны.

Он заслужил эти деньги, как минимум за провоз через стражу.

Колонна шла через весь город, и найти нужного мне мужика оказалось совсем просто. Как и говорил Метарион, он был в голове колонны. В его повозки было четыре здоровых детины, с топорами и серьезными лицами. Меня проводили хмурыми взглядами, спокойно подпустив к старосте.

- Здравствуйте дедушка, а вы случайно не Флас.
- Чего тебе мальчик?
- Я ищу семейную пару - Армана и Камелию. Они проходили через ваш город примерно два года назад, заходили только к вам, а потом ушли.
- Было что-то такое, вот только вспомнить не могу. Старый я, запамятовал.

Куда катится мир. Уже в игре просят взятку. Достал из рюкзака браслет, выбитый с одного из нападавших.

- Ох, ты какая прелесть, спасибо. - Флас просто убирает ее к себе в сумку. Думаю, если что, скажет, что забыл отдать -

Было такое, они купили лошадей, много провизии и одежду.

- А не знаете, куда они направились?
- Не знаю, запамятовал.

И это чудо наглыми глазами смотрит на меня и ждет еще одной взятки. Пришлось отдать меч, у меня все равно этого добра навалом. И так продавать собирался, а то места не хватает.

- Я скажу честно, они не говорили куда едут, мне ответил "вам же будет лучше, если не будете знать" Но с такой таким количеством провизии, они могли отправиться через все Ничейные земли. В южные гномьи горы, уж больно специфические запросы у него были.
- Это какие-такие специфические?
- Что-то я запамятовал.
- Да сколько можно, я уже дважды оплатил твою память.
- Ладно, это уже была шутка. Я обычно беру только один раз, но раз ты такой щедрый то взял два. Он искал теплую одежду. Подозреваю, что решил перейти гномьи горы поверху, а не через их подземный тракт. А может у него у него были другие причины.
- Как они выглядели? С ними все в порядке? Оба целы?
- Да, все в порядке с ними. Уставшие, голодные, грязные, но живые. Их несколько раз пытались убить по дороге, но их спасали собаки - я заплакал от этих слов. Они смогли пройти тракт и отбиться от нападений.
- Спасибо.

Сколько было волнений после первого нападения на меня. Я думал, что их убили, а потом сам себя убеждал, что с ними все в порядке. И сейчас мне дали знать, что они смогли пройти самое опасное место - вход в Ничейные земли. Там было больше всего ПК-шников и наибольшие шансы на гибель, но они смогли пройти. На тот момент, там не было серьезных противников и это их спасло. Собаки были хорошо натренированы и смогли учуять врага, даже не видя его. Главное они живы и теперь я знаю, куда мне дальше двигаться, чтобы найти новые ниточки, ведущие к ним.

До испытания оставалось еще четыре часа, нужно докупить необходимое. Забежал на аукцион купил парик, платье и зелье.

Парик Галии Огненной

Магесса Галия была знаменитым магом огня. Всю жизнь она ходила с роскошными золотыми волосами с завивкой. На старости лет она сделал парик с такой же прической, и теперь парик служит новому хозяину.

Защита: 1

Воздействие: Интеллект +25

Дух + 15

Требования: Интеллект 30.

Прочность: 130/130.

Предметы по качеству от редкого и выше имеют свою историю. Платье тоже имело свою историю.

Платье Красной Камелии

Красной Камелией прозвали, знахарку Камелию, которая из-за постоянной работы на полях боя, ходила в окровавленном платье.

Защита: +2

Воздействие: Интеллект +10

Травничество + 10

Требования: Интеллект 10.

Прочность: 150/150.

Платье я брал не по характеристикам, а за название. Оно напоминало о маме, которую я столько лет не видел.

Зелья были редкими и давали возможность менять голос на девичий на один час. Пришлось брать сто штук разом, из-за этого и составило половину стоимости от покупок. Забавно, никогда бы не подумал, что сам, сознательно оденусь девочкой...противно до ужаса. Как такое вообще можно носить? Это платье жутко неудобно и сковывает движения. Теперь мой внешний вид "девочки-мага" был завершен. Жаль, нет времени отработать этот образ, слишком новый и непривычный.

Таверну "Три ходки в соло" находилась в трущобах и пользовалась дурной славой среди всех местных жителей.

Пройдя два шага понял, что как минимум трое сидят в невидимости с разных сторон от меня.

- Вы трое, или свалите или подохните, как и многие другие до вас.- Убить я могу, но и сам в опасности. Если уровень низкий они толпой сомнут мое сопротивление, как бумагу. Если хай-левелы то мне хватит и одного удара.

Разбойники затихли.

- Мне приступать к действиям или вы уйдете с пути?

Меня пропустили и дали пройти к таверне, интересно, тут что, разрешено нападать в черте города? Или их задача просто задержать меня и не дать пройти в таверну?

А вот и бармен.

- Три порции корякский мидий.

- Сейчас будет готово, свободные столики есть на цокольном этаже. Официант вас проводит.

Удивительное чувство вызывает этот официант, как и весь персонал. Они все ходят абсолютно бесшумно и очень точно. Одежда не издает лишних звуков и очень удобная, обувь не

скрепит и не брякает.

- Извините... а у вас класс, случайно не асассин?

Официант всего долю секунды на меня смотрел, а меня один взгляд заставил встать в стойку и ждать удара. Чудовищная разница в опыте! Восхищение, вот что он вызывал... и это простой официант?!

- Вам показалось - легкая улыбка и он отвернулся, продолжая идти дальше.

Ага, как же показалось, ты убийца! Нет не разбойник, не асассин и не вор. Ты убийца, по сути и делу, а не классу! Восхитительно! Поразительное мастерство в каждом движении, слове, жесте. Вот оно... он не делает лишних движений, это и привлекло внимание! Идеальная походка без единого лишнего движения.

Мы спустились на цокольный этаж по широкой лестнице. Внешний вид здания это прикрытие, для отличного ресторана внутри. Столики, свечи, запахи - все создавало прекрасную обстановку. Вдоль стен были персональные комнаты, которые закрывались шторами. "Официант" подвел к крайней левой комнате и открыл штору, а за ней был портал. Вот чего не ждал, так это стационарного портала в баре, находящемся в трущобах.

- Входили, испытание начнется через десять минут.

- А можно без портала. Не хочу оставлять свои персональные данные о перемещениях. Меня многие ищут.

- Этот портал не связан с портальной сетью и не предоставляет данные третьим лицам. Можете быть спокойны, о своем инкогнито.

- Спасибо дяденька.

- Удачи, парень. - Вот хитрец, он понял, что я переодетый мальчик.

Мерцающая пелена портала спокойно пропустила меня.

***

Прошла неделя с момента начала нашествия нежити. Все окрестные деревни крупных городов эвакуированы, жителей переселили в города. Огромные затраты и напряженный график работы, заставляли все руководство клана работать на пределе.

Обеспечить жильем и едой огромное количество верующих было очень сложно, пришлось договаривать о строительстве домов для их расселения и обеспечения продовольствием. Для фермеров Катайна, нашествие нежити было подарком судьбы, они

озолотились уже с первых контрактов на поставки продовольствия.

Леон мог перевести часть населения на Катайн, но в этом случае он потеряет верующих. Они начнут покланяться старым богам, что контролируют территорию Катайна. Старые боги, не брезгуют грязной игрой с убийством жрецов и разрушением храмов, такой шанс увести паству просто не упустят, а договариваться тут не о чем. Это вопрос жизни и смерти и старые боги однозначно будут бить в спину в момент твоей слабости.

Леон не принимал непосредственного участия в действия, лишь координировал действия командиров подразделений. Проекции его аватаров защищали города во время переселения, при этом сами игроки не получали опыта от такого способа прокачки. Малые отряды, просто стирались в пыль силами нежити, Леону, буквального на ухо говорили, если хочешь победить используй все свои силы, или погибнешь. Нежить могла спокойно смять отряд противника, действовала очень эффективно не с точки зрения независимых единиц, а с точки зрения тактического и стратегического планирования. Отряд нежити мог отойти и загнать отряд игроков в ловушку, где их банально расстреливали. С Леоном играли, показывая свое превосходство даже в мелкой позиционной игре, не говоря уже о войне в целом.

- Леон! Леон! Очнись.

Бог очнулся от раздумий и посмотрел на Мерлена трясущего его за плечо.

- Я говорю готово! Мы построили первого боевого конструкта! Ты был прав с самого начала, еще, когда говорил о своих предчувствиях и прокачки ремесленников альянса.

Как только появились первые предчувствия о наличии проблем, Леон дал указания клану и всему Альянсу для прокачки ремесленников. Весь Альянс воспринял это, как важнейшее руководство к действиям. За две недели склады кланов Альянса были забиты до предела, шла массовая прокачка навыков ремесленного крыла кланов. Апогеем стало слияние магического и ремесленного искусства - создание первого боевого конструкта. Десятиметровый колос управляемый несколькими магами сминал врага физическим уроном. Каждый удар конструкта оставлял вмятины в земле и убитых или тяжелораненных противников. Даже для нежити эта машина смерти была не по зубам.

Проблема была в стоимости, один такой конструкт стоил около двух миллионов золотых и делался из множества компонентов. Кузнецы, металлурги, артефаторы, маги жизни и духа, алхимики - это лишь малая часть мастеров-ремесленников участвующих в создании одной такой машины. Сейчас будут

проходить первые испытания за стенами крепости.

Конструкт выбежал из ворот на большой скорости и влетел в армию нежити стоящую у самых щитов замка. Двадцать минут он просто крошил всю нежить, что вставала на его пути, сминая их тела грубой силой. На всем поле боя не было противников способных его одолеть. А потом нежить организованно отступила и отошла, создав вокруг конструкта пустое пространство. Маги остановили конструкта пытаясь понять действия нежити.

Из под земли вырвался огромный химерный червь, созданный из плоти разных существ и начал приближаться к конструкту. Силы были не равны, червь в диаметре была таких же размеров, как и сам конструкт.

Нежить, Малый химерный пожиратель миров,713 уровень. Рейд-босс

Все, кто наблюдал бой со стен замка, опустили руки от увиденной картины. Червь, длиной почти сто пятьдесят метров, был гигантом по сравнению с конструктом. Маги начали отводить своего детище под щиты замка и почти успели, но червь откусил ногу конструкту и ушел с ней под землю. Конструкт дополз до стен замка и там же и остался лежать.

- И как с ними бороться, если такие чудовища скрываются под землей? - Мерлен впал в депрессию от увиденной картины.

- Ты чего грустишь? Мы только, что узнали реальные силы противника, опробовали новые боевые единицы, а ведь прошла всего неделя с начала вторжения.

- Но у нас всего один процент боевого крыла может сражаться с нежитью на равных, и то без хорошего руководства их сминают как детей малых. - Мерлен вспылил, такая реакция была из-за двух смертей группы Рэйчел.

- Не переживай, это лишь означает, что мы в начале длинного пути. Сейчас, нам надо изменить модель доходов и стратегию прокачки. Вперед мой друг, нас ждет много работы.

В каждом действии нежити чувствовался вызов способностям Леона. Города просто держали в осаде, никаких нападений на сам город, нажить буквально говорила, покажи все, на что способен в этой войне. Такое же чувство складывалось, когда он руководил действиями малых групп, шла тонкая позиционная игра, его противник играючи сминал его оборону и блокировал атаки.

Он мог выиграть, но сейчас нет войск, которые, молодой бог мог противопоставить нежити. Нужно время на развитие бойцов клана, нужны постоянные диверсии для прощупывания сил противника и их тактики. Для этого подходят лучшие в мире наемники, тени мировой арены, охотники.

В этот момент Леон, даже не представлял, насколько силен его враг.

***

Портал вывел на большую площадку больше похожую на амфитеатр. На ступенях-скамейках сидели самые разные бойцы. Я думал, буду сильно выделяться на этом фоне, как же. Оборотни, велефы, рыцари крови, паладины, разбоники, маги, лучники, повелители зверей, вообще непонятно кто. Господи, куда я попал? Да тут наверно сборище фриков всех мастей и оттенков. О, а вот это неожиданно. Да тут человек двадцать в невидимости сидит за трибунами. Детей тут было человек пятьсот, их было намного больше, чем взрослых игроков.

Присев на свободное место в третьем ряду спросил у соседа, вопрос который меня давно мучал.

- Дяденька, а кто такие охотники? - забавно чувствовать себя идиотом, на тебя все смотрят, не то с любопытством не то с сожалением.
- Девочка, шла бы ты отсюда. - ну хоть маскировку не раскрыли.
- Вредина. Убью при возможности за утайку информации.
- Какие нынче злобные девочки пошли.
- ...
- Скоро сама все услышишь. Как только время выйдет, появится ведущий, который все расскажет.
- А вы откуда знаете?
- А я уже пробовал в прошлом году, потому и знаю.
- А, так тут испытание в виде отбора?
- Да, проверяются твои боевые навыки в различных условиях.
- Сложные испытания?
- Невыполнимые! Ты точно не сможешь потому и говорю. Держать за спиной врагов, из-за информации, которая не представляет интереса, глупо.
- А.. - закончить мне не дали.

В центре зала появился мужчина в легких латных доспехах, под которыми была видна кольчуга. Парный стиль, меч и кинжал на поясе. Видимо это и есть ведущий.

- Добрый день, дорогие гости. Сегодня проходит испытание в ряды охотников. Для детей, которые смогли попасть

сегодня сюда, снимается ограничение на получение уровней и развитие навыков. Клас, вы сможете получить, только после двенадцати лет. Можете быть свободны.

В зале поднялся гул, дети кричали, радовались, галдели. Как глуп я был думая, что получу класс. Это испытание для тех, кто готов раньше попасть в мир взрослых и ради этого он должен раздобыть информацию о самом задании и прибыть к назначенной дате в это место.

Дети галдели, а я смотрел на свои руки и думал - сила, я получу силу. Я почувствовал внимание и понял, что дети начали затихать. Ведущих смотрел на меня.

- Маленькая мисс, вам пора на выход.

- Я приглашен на испытание охотников. - пожал плечами - Про детей я вообще не знал. А кто такие охотники, что это за класс?

В зале заржали почти все присутствующие.

- О, так вы не знаете, куда и зачем пришли?! Ну что же, я объясню. Лига охотников - это независимая группа лучших из лучших этого мира. Лучшие войны, убийцы, маги, артефаторы, стратеги становятся охотниками. Это не класс это группа людей обладающих выдающимися личностными качествами и особыми навыками, которые они используют для выполнения сложнейших в мире заданий. То, что не под силу обычными людям, выполняется именно нами.

- Это очень абстрактный ответ.

- Вы правы маленькая мисс. У охотников бывают три навыка - манипуляция у магов, усиление у войнов и разбойников, точность у лучников. В панели характеристик пропадает параметры мудрости, атлетизма и духа. Выносливость одновременно отвечает за запас сил, маны и здоровья. Живучесть за восстановление маны и здоровья.

- И что это дает?

- К примеру я маг и мастер меча - ведущий вытащил меч и обсидиановый кинжал, я был прав, парный стиль мечников - охотником я стал будучи еще обычным магом. - ведущий поднял меч и заставил его раскалится, а кинжал искрится. На плече появилась небольшая ящерица-фамильяр - это оружие сделано по заказу и способно пропускать через себя магическую энергию, которой я заданию нужный мне тип магии. - вещий выдвинул меч вперед показывая происходящие изменения. Меч начал раскаляться и светился все ярче - навык манипулирования позволяем мне свободно изменять размер задаваемого заклинания. Сейчас мой предел триста двадцать процентов манипуляции с зарядом магической энергии заклинания.

Максимум, это десятикратное увеличение силы заклинания или навык манипуляции магической энергии в тысячу.

- Ин-те-ре-сно, а что с другими навыками охотников?

- Хм, - ведущих посмотрел на меня, как на идиота, а точно, я же ребенок без класса, который только, что получил развитие навыков и уровней, смысл мне рассказывать - думаю, для вашего будущего выбора это будут полезные знания. Усиление обладает аналогичными действиями, тело бойца усиливается - ой, а у меня такое уже есть - позволяя наносить больше повреждений. Предел усиления тот же, десять раз, или тысяча единиц навыка. Точность у лучников, то же самое что усиление и манипуляция, возникает ощущение обострения чувств, замедления времени, лучник стреляет намного точнее и наносит намного больше урона.

- А что с параметрами? Зачем все это?

- За все приходится платить. Усиление война, расходует запас сил, когда он доходит до предела, используется уже запас здоровья. У магов все тоже самое, когда мана заканчивается, они могут использовать запас жизненных сил. У лучников тоже самое. Можно назвать это продвинутым использованием собственного физического и ментального тела, точнее их взаимосвязи. Ваше тело - это единое целое, если у вас нет сил, но организм начинает себя разрушать, давая вам необходимые силы, все логично. Учтите, охотники испытывают двадцать процентов боли и испытывают мучения, когда начинаются использовать запас здоровье вместо запас сил.

- Спасибо за объяснение. А я могу стать охотником не обладая классом?

- Да, можешь, но скажу сразу у вас, маленькая мисс, вряд ли получится. В этом году испытания будут намного сложнее, чем в прошлом - народ загудел - дело отнюдь не в вашем количестве. В мире нашествие нежити и мы примем в нем участие. Те, кто пройдут все испытания и останутся живы, будут приняты в ряды охотников.

- Извините, а что за Лига Охотников?

- Это вы узнаете, если пройдете испытание, маленькая мисс.

За спиной ведущего открылся портал, игроки начали вставать и готовиться к выходу, а ведущих продолжил.

- Все находящиеся здесь получают право пройти первое испытание на охотника. Вы будете разделены на четыре группы и направлены в разные части континента. Ваша задача вести непрерывный бой с нежитью в течении суток. Все выжившие, получат доступ ко второй части испытания, если в дальнейшем

вы погибнете, то получите право и приглашение прийти на испытание в следующем году.

И они думают, что я откажусь от такой возможности?!

***

Урий вошел в комнату, где сидело двенадцать судий испытания. На первый взгляд это казались самые обычные люди, но никто не представлял, сколько разрушительной мощи собранно в этой комнате. Сильнейшие охотники континента собрались для выполнения крупного заказа от Лиги.

Урий выполнял роль ведущего, а остальная группа координировала все остальные действия. Организация испытания, проверка участников, разбиение по группам, балансировка сил.

- Ну как наши охотнички, есть что интересное?

Девушка в костюме мага огня, занималась обработкой информации полученной порталом, во время перехода испытуемых в комнату. Игроки не знали, что портал собирает о них детальную информацию, исходя из которой, и формировались группы, примерно равные по силам.

- В этом году есть два десятка потенциальных кандидатов. Разношерстная компания, которая за счет специализаций добилась невероятных успехов. О, чуть не забыла, у нас два гения, мальчик и девочка. Причем мальчик зло в чистом виде.

- Тебя сложно удивить. Что он такого сделал?

- Четырнадцатый ранг убийцы титанов, уже имеет навык усиления, одиннадцать потоков сознания, он уже может претендовать на звание подмастерья в четырнадцати магических школах. Когда мы получили информацию о том, что такой монстр получил приглашение на испытание, мы пытались его остановить напугав. Он нас почуял и пригрозил убить в случае открытой агрессии. И вот такое чудовище было всего лишь ребенком, которое не могло прокачивать уровни.

- И вы его испугались и пропустили?

- Он знал, точное место, где мы стоим и сколько нас. А его показатель восприятия в два три раза меньше нашей невидимости. Мы охотники и все еще живи только потому, что доверяем своей интуиции, и никто из нас не захотел к нему приближаться. Рядом с ним чувствовался гул и вибрация магопространства характерная для мощных заклинаний.

Урий прикрыл лицо ладонью, половину из присутствующих он сам принимал в ряды охотников, и вот как обернулось очередное испытание.

- Как он выглядит? Если он пройдет первое испытание, отправлю его на самоубийство в следующем. Мир еще не готов к таким монстрам.

- О, а вот это самое забавное. Он одет, как девочка с длинными золотыми волосами.

Урий чуть не упал от смеха.

- Уффф, - смех перешел в простую улыбку - а ведь он пришел думая, что здесь можно получить скрытый класс. Он вообще не знал ни об охотниках, ни о наших навыках.

- Может, откажется?

- Нет. Такие не отказываются, к тому же, теперь он может получать уровни. Если не в этом году, так в следующем, но он станет охотником. Ладно, а кто у нас второй гений?

- Девочка, она была в прошлом году, но провалила первое же испытание. Ты должен ее помнить, она была в латном черном доспехе с мечом полуторником. Обращение с мечом похоже на стиль мечников.

- Ах, эта. Тогда понятно - Урий громко засмеялся, весь его вид выражал возбуждение и ожидание хорошего шоу - как же весело жить на свете, пока есть такие дети. - все в комнате начали смеяться от простой рифмы - еще индивидуумы есть?

- Есть, двое... насколько могу судить это убийцы профи. Они нас тоже быстро раскусили, только не спрашивали об этом открыто.

- Тоже?

- Мальчик, гений, он понял это секунд через десять, просто наблюдая. А эти профи создавали обстановку, в которой мы могли получить смертельные удары. Мы быстро уходи из нее, потом дежурные улыбки приветствия и мы разошлись миром.

- Уфф, такое ощущение, что мир реагирует, на таких вот личностей. Что с разбиением на группы, они попали в разные ?

- Нет, я их всех в одну группу переместила. Общая численность группы намного меньше, чем у трех других. Вероятность выживания существенно ниже. Я предполагала, что ты решишь избавиться от наиболее проблемных кандидатов, потому и создала такую ситуацию.

- Молодец. Только ты подумала, что будет, если они объединятся?

- Э, нет. Они же индивидуумы, им присущ одиночный стиль боя. К тому же, могут и по убить друг друга.

- Ох- весь вид Урия выражал "и с кем приходится

работать" - это поле постоянного боя. Они сами придут к решению, что нужна командная работа для выживания. Ладно, все равно шансы у них есть, двинули, ваша задача следить за ходом испытания. В экстренных случаях связывайтесь со мной.

Все встали и пошли в портал. Их ожидаю сутки наблюдений за ходом испытания.

***

Клан Стальной Розы занимался построением обороны городов на случай нападения нежити. Так как, их крепость находилась на Конгуле, то и нашествие нежити застало их именно тут. Во всем мире лишь три клана, могли противостоять нежити почти равных. Несмотря на разницу в сто семьдесят уровней, навыки бойцов клана и постоянные тренировки командной работы дали самые высокие результаты. Руководители клана, которых Бернард натаскивал в течении двух лет, показывали лучший результат в мире. Бернард обладал, тем чего нет у молодых богов - опытом боевых действий мирового масштаба. Но его клан, это капля в море в борьбе с нашествием нежити, поэтому клан занимался экспедициями в тыл противника, проверяя силы нежити в разных точках, составлял маршруты перемещения, тропы отхода для своих войск, безопасные территории для сбора ресурсов.

Руководителей читал доклад.

- Мы решили проверить, как нежить будет реагировать на методичное уничтожение своих сил в одном месте. Как только мы убивали всю обычную нежить, начали появляться химеры, когда химеры начали заканчиваться, пошла высшая химерная нежить. Бернард, насколько я могу судить, нежить использует мобов для создания химер, и их химерологи делают это, только в случае если мы начисто вырезаем их войска в конкретном месте.
- Все логично, некроманты, кем бы они небыли, могут контролировать определенное количество нежити, чем сильнее нежить, тем сложнее ее контролировать. Нежить лишь отвечает силой на силу, чем сильнее мы давим, тем сильнее они отвечают. Можно конечно, убить простую нежить, чтобы появилась высшая, это уменьшит их число, но кто даст гарантию, что некромант не потеряет контроль над ситуацией и она не перейдет в открытое наступление на города. Костяных драконов, великих гончих смерти, гор смерти мы еще не видели, а вот если увидим, то быстро умрем. Сейчас наша задача прокачивать уровни и навыки

для того, чтобы стать авангардом во время решающего сражения. Если не терпится, возьмите несколько отрядов и отойдите в отдаленную от городов локацию. Вырезайте нежить, если я прав вы увидите, действительно высшую нежить, а не ту мелочь, что сейчас бегает.

- Ну, попробовать стоит, надо определись, скорость, с которой создаются химеры и нежить, на основе этого выявить, сколько некромантов работает в области и какой силой они обладают.

Бернард уже понял, кто враг и от этого становилось тяжело на сердце. Противостоять старому малому пантеону богов объединившемуся и создавшему армию нежити... пройдут года, до того, как люди смогут объединиться, для противостояния всеобщей угрозе.

Убить богов ушедших во тьму... нас ожидают темные времена.

***

Меня перенесло на холм с крутыми склонами и небольшим ровным плато, отсюда были видны гномьи горы и равнина перед ним. Мы на севере от Зирды, у гор, граничащих с землями людских государств.

Вот интересно, как нас разбили на группы, тут было человек сорок, а в портал вошло около четырехсот. Где равноправие? Или размер группы зависит от силы и количества противников.

С плато было видна не только равнина, но и окрестные земли - холмы и расщелины, лесные рощи.

Появились трое ведущих испытание.

- Вы четверная группа. Ваша задача спустится с горы и непрерывно убивать нежить в течении суток, по истечению которых вернуться сюда. Мы будем непрерывно наблюдать за ходом испытанием. Вам разрешается убивать друг друга, объединяться в группы использовать все, что есть у вас при себе или товарищей по команде. Запрещается прятаться, но разрешен тактических отход для восстановления сил и перекуса. Помните, мы наблюдаем за вами всеми. Через пятнадцать минут запустится таймер обратного отсчета, примите приглашение в рейд-группу и спускайтесь с горы.

В первый раз в жизни, мне ребенку, предложили вступить в группу. Легкий мандраж от предвкушенья боя...уровни! Я могу качать уровни!

- Опыт ваш, индивидуально, как и вещи с убитых противников. Рейд группы это формальность, она не будет мешать объединяться вам в группы. Так мы сможем узнать точно, кто из вас погиб и ваше текущее расположение на карте. Панель участников рейда вам не доступна. Свободны!

Пора, пора, пора, пора, пора .....аааааа уровни!!!

С почти вертикального склона горы спускался прыжками с усилением постоянным лечением. Тут мелкие уступы и отвесы, по которым проще прыгать, чем спускаться.

Я был не один такой шустрый, многие из присутствующих использовали такой способ перемещения.

Как только спустился горы, задумался, мне нужно тактическое преимущество против противника. Ущелья могут подойти, но там наверняка засядут другие игроки, это место хорошо подходит для обороны. Остаются равнины и леса, небольшие холмы.

Хм, безумие говорили, они, это будет весело, говорили они. Использую все, что имею для абсолютного превосходства в ситуации с более сильным противником.

С предельной для меня скоростью, рванул к лесу, у самых гор. Он наиболее отдален от ущелья и возможность получить удар в спину существенно ниже.

Приходилось бежать зигзагами отстреливая нежить фаерболами.

Татуировка: Печать заклинания "Фаербол".

Воздействие: при активации позволяет использовать заклинание фаербола. Урон от заклинания зависит от параметров интеллекта и навыков в магии огня. Носитель получает урон огнем в размере 5% от силы и типа заклинания.

Затраты маны: 100 ед.

Эффекты от наколки: Интеллект + 1%, Мудрость +1%, Дух +1%

Дополнительные эффекты от чернил: Запас маны + 610, не уничтожается при использовании.

Удобная штука, могу убивать мертвеца за раз. Приходится бить заклинаниями, по десять потоков в каждом, не больше шести-семи выстрелов в минуту. Нежить имеет большую слабость к огню, помимо этого, фаербол это еще и физический урон от эффекта взрыва.

Получен уровень: 1 уровень.

Доступно к распределению: 5 очков характеристик.

...

Получен уровень: 27 уровень.

Доступно к распределению: 135 очков характеристик.

Я бы порадовался, да обстановка не та. Тут нет и секунды покоя, приходится вертеться ужом, чтобы не попасть с ловушки или под удары упыпей, зомби, скелетов. Вся равнина в самой разномастной нежити, которая как увидит тебя, тут же хочет опробовать на вкус. Так, а где обычные мобы? Их вообще нет.

Чем дальше я бежал, тем плотнее становилась нежить. У самых гор нежити было так много, что пришлось бежать по полукругу, нежить мгновенно среагировала на такой финт и начала перекрывать путь. Единственным преимуществом против нежити была скорость, они решили взять числом и плотностью расположения, голова работает на пределе. Их слишком много, но вот если пробежать по вот тем камням... Умертвия после их создания из обычных людей, получают огромную скорость и ловкость, но имею мало здоровья. Только они могли меня догнать, но вот додуматься до такой атаки, я просто не смог.

Как только начал прыжками бежать по камням, оставляя нежить внизу, почуял, что в меня, что-то летит, не глядя метнул фаербол. Ужасы плоти метали умертвий в меня! Какого черта тут происходит?! Откуда у нежити, такой интеллект? Создать ловушку и ждать в узловых точках для комбинированной атаки используя сильные стороны умертвий и ужасов плоти. Хорошо хоть лучников среди них нет. Да и вообще, откуда здесь химерная нежить?! Где обычные зомби и скелеты.

Такое количество нежити, я просто не смогу убивать за раз. Теперь приходилось просто сбивать, все что в меня летело. Их было слишком много.

Нежить, Умертвие, 513 уровень.

И вот, как такое чудо, я могу убить в один залп. Тем более при таком количестве противников?

В лес за мной не пошли, ограничившись равниной, чему я был очень рад. Я слишком напряжен, нужно срочно отдохнуть.

- Ты чего совсем дура? У них же продвинутых интеллект, а ты полезла через все поле в самое пекло!

Вот тебе и новость, пришел в лес, а тут уже, кто-то есть. О, да это же девочка, года на два старше меня.

- Тебя спросить забыл..ла.... А ты чего сюда пошла, остальные ведь в ущелье пошли.

- Ну-ну. Меня в прошлом году прирезали под конец испытания. Чем больше участников останется после первого испытания, тем сложнее будет следующее. Вот я и пошла в лес, тут у меня тактическое преимущество в стиле боя.

О, какие умные слова мы знаем, после встречи с Рэйчел смотреть на женщин более внимательно. Для ребенка это слишком умные слова и поведение сильно отличается от

шаблонов.

На девочке был матово-черный, составной доспех из множества компонентов. Такое чудо кузнечного искусства я видел впервые. Работа мастера или гранд-мастера, уж больно совершен он, для обычного доспеха. Идеальная симметрия, латы смещаются при движении, все латы совмещены с кольчугой под ними, единый сет. Понятно, полупассивная защита, полностью атакующий стиль бой. Шита нет, только меч полуторник, который на ребенке выглядит как огромный двуручный фламберг.

- Чего тебе нужно?
- Группа

Вам предложено вступить в группу.

Принять Да/Нет

А девочка то шустрая, нет уж спасибо, мне общения с женщинами не нужно.

- Отказываюсь.

Вы отказались от вступления в группу.

Девочка посмотрела на меня, задумалась, и сказала.

- Ты ведь умрешь один.
- Я привык действовать один, будешь мешаться, убью и не замечу.
- А силенок то хватит малявка. - ох зря она это сказала. Двойной молот гнома вмял ее в землю.
- Подойдешь ближе, чем на тридцать метров, убью.

Плевать я хотел, на желания и предложения этой девчонки. Я бью любого, что решит мне помешать. А сейчас надо заняться вопросом, который давно не давал мне покоя.

Доступно к распределению: 155 очков характеристик.

Успел поднять тридцать один уровень, пока добирался до леса. Времени мало, надо быстро придумать и снова вступить в бой. Ведущий говорил, что у охотников пропадает параметр мудрости, насколько понимаю, его значение плюсуют, к выносливости. Значит, полоска здоровья/маны объединится и часть от нее будет здоровьем, а остальное маной. Пока ничего толком не известно, нужна боевая мощь, значит все в интеллект.

Стоп, что мне не дает покоя. Точно "Ты ведь умрешь один". Даже эта девчонка догадалась, блин, как только открываю рот, все сразу понимают, что я мальчик. И этот ведущий, "маленькая мисс", видимо тоже все понял, но говорить ничего не стал. А, черт с ними, не мешаются и ладно. Пора в бой.

- Окно характеристик.

Имя: Саджи.

Уровень: 31.

Опыт: 30771/53400 (до следующего уровня - 22629).

Раса: человек.

Класс: не выбрано.

Основные характеристики

Сила -103

Ловкость - 146

Выносливость -156

Интеллект-522

Мудрость-719

Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики

Скорость - 225

Атлетизм - 139

Дух - 342

Живучесть - 217

Вторичные показатели:

физический урон - 51 (сила/2, но не менее 1),

грузоподъемность - 250 кг (сила х 10/4),

Мана - 20360 (мудрость х 10),

Здоровье (жизнь) - 1560 (выносливость х 10),

Запас сил - 1560 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье - 2170 ед/мин (живучесть х 10)

Восстановление запаса маны - 3420 ед/мин (дух х 10)

Восстановление запаса сил - 1390 ед/мин (атлетизм х 10)

Скорость бега - 23 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 55

Сопротивляемость

Физическому урону - 15,27 % (Игнорирование урона: до 81 422 ед/ сек)

Ядам - 12,60% (Игнорирование урона: до 47 368 ед/ сек)

Огню - 35,62% (Игнорирование урона: до 1 177 204 ед/ сек)

Электричеству - 18,35% (Игнорирование урона: до

292 021 ед/ сек)

Ментальному урону - 35,52% (Игнорирование урона: до 1 155 597 ед/ сек)

Навыки
Кулинария -250
Установка и обезвреживание ловушек - 19
Стрельба из лука -250
Плавание - 250
Задержка дыхания -250
Скрытность -250
Магия жизни -250
Магия духа - 250
Магия пространства -250
Магия земли -250
Магия воды -250
Магия огня -253
Магия воздуха -250
Магия света - 250
Магия тьмы - 250
Медитация - 250
Рукопашный бой - 92
Восприятие - 172
Некромантия - 250
Магия крови - 250
Химерология -250
Ритуальная магия - 250
Создание артефактов - 250
Изготовление ядов - 25
Изготовление мазей - 25
Укрепление металлов - 25
Укрепление древесины -25
Усиление тела -26

Профессии
Травник -250
Рыбак -250
Портной -250
Кузнец -250
Плотник -250
Горняк - 25

Способности
Глаз импа

Одиннадцать потоков сознания.
Свой человек
Покров тьмы

Дары
Отложенная встреча.

Да, да, да, да ! Я вас всех убью, опыта мне, опыта! Хм, может отпраздновать? Дааа!

- Метеор!

Получен урон: 711 200 ед. (**Игнорирование**: 1 177 204 ед).

1560/1560 ед.

Да, да! Я безумен! Начхать на продвинутый интеллект! Я вас всех покрошу, опыта мне!

Получен уровень: 42 уровень.

Доступно к распределению: 55 очков характеристик.

Метеор направил в ту самую кучу нежити, которая пыталась меня поймать. Не виноватый я, они первые начали ! Хе-хе-хе. Уха-ха-ха (злобный смех).

Мое безумие рекомендует найти тихое место для медитации и начать отстрел нежити метеорами, склонен с ним согласиться.

Я не один такой умный, нежить быстро поняла, кто самый опасный враг и теперь мчалась ко мне со всей округе.

- Идиота кусок, ты хотя бы перемещайся, чтобы тебя найти было сложно! А не сиди на месте!

А девочка, то с характером. Держит дистанцию ровно в тридцать метров и не уходит. Хм, может использовать? Нет, риски слишком велики, сам справлюсь.

- Спасибо за совет, я пожалуй пойду.

- Может все-таки в группу?

- Ты слабая, раз хочешь в группу. Мне не нужны слабаки, в команде.

- С чего ты решил?

- Ты предлагаешь мне команду во второй раз, вывод напрашивается сам. - удивительное дело, я ее недооценил. Точнее рассуждал поверхностно, она успевала бежать со мной на равных. Хм, а доспех светится легким красным светом. Да ладно?!

- Мы в отдаленной части локации, вероятность выживания в одиночку намного ниже, чем в паре или в группе. Я видела, это ты использовал метеор, только вот как? Свитка я не видела, посохом ты не пользовался.

- Не твое дело...рыцарь крови!

Девочка немного сбилась с темпа и начала отставать.

- С чего ты решил, что я рыцарь крови?

- Твой доспех, твои параметры скорости, характерный свет от доспеха.

- О, так ты уже дрался с рыцарями и решил, что я одна из них.

- Нет - два фаербола х5 и два тела отлетают с дороги. Еще четыре минуты и запущу следующий метеор. - просто понял по доспеху.

- Ты забыл, что дети не могут выбирать класс. Как я могу использовать доспех и навыки рыцарей крови, если я еще ребенок.

- Про навыки я не говорил, отвечая тем же, как я мог запустить метеор, если я не маг и свитка у меня нет. Но в том, что доспех рыцаря крови уверен.

- Почему? - а девочка снова бежала на дистанции тридцать метров. Доспех светится все ярче.

- Потому, что ты все еще не отстаёшь от меня, а доспех пьет все больше крови. Скоро ты дойдешь до предела и тебе потребуется чужая кровь, а других живых существ с кровью, кроме меня, тут нет. На этот случай скажу, ты не успеешь до меня добежать. У просто размажу тебя или испепелю, у меня много вариантов.

Мы добежали до другой стороны рощи и поднялись на холм, все еще держа дистанцию. О маны достаточно! Метеор... не глядя по роще. Земля вздрогнула, оглушительный рев ветра и меня буквально сносит ударной волной.

Получен уровень: 45 уровень.

Доступно к распределению: 70 очков характеристик.

Это я знатно ударил, только вот последствий не рассчитал. Место удара было настолько близко, что меня задело ударной волной. Я упал, а девочка в два прихода приблизилась ко мне, и со всего размаху ударила в незащищенное горло... и остановилась в последний момент.

- Если бы я хотела, тебя убить, я бы убила. Теперь веришь? - как не поверить с мечом у горла. Чтобы оставить меч, летящий с такой скоростью, нужно иметь очень много силы. Но она сделала это с легкостью.

- Почти...у тебя доспех светится ярко красным светом. Твои мотивы мне непонятны, до тех пор, пока не узнаю, не стану объединяться в команду.

Девочка убрала меч от горла и встала в рыцарскую стойку ожидания, поставив меч между ног и взявшись обеими руками за гарду. Сейчас была относительная тишина, она могла себе это позволить.

- Доспех это фамильная реликвия, дает возможности

использовать усиление рыцарей крови, но при этом питается моей собственной кровью. До прошлого испытания охотников, я не могла пользоваться этим доспехом в полной мере. Наследственная мутация на увеличенную живучесть, позволяет мне полностью восстанавливать здоровье за две минуты. Фамильные умения на владение мечом полуторником, рождение в семье мечников. Теперь понятно?

- Господи, да ты самый ярый донатер за два моей годы игры! Это сколько же денег надо вложить, что получить насколько заточенный комплект под мечника. Он ведь еще и масштабируемый и сетовый.

- Да и снова да. Очень много, но мне казалось, что у тебя такое же. Но судя по реакции ты вообще не вкладывал в свое развитие. - лицо девочки выражало легкую заинтересованность и ожидание ответа.

- Во-первых, бежим. Сюда нежить бежит, так деревья трещат. Во-вторых, я не обещал, тебе, что-либо рассказывать. В-третьих, это не объясняет твоего желания играть со мной в команде.

Мы бежали к горному плато, туда, где роща упиралась в скалы. Там был удобный уступ, на котором можно было продолжить диалог. Точнее, я бежал, а она следовала за мной.

- Как интересно, ты думал сразу от трех вещах и весьма детально. Ты точно ребенок?

- От ребенка слышу! Не-рыцарь крови!

- Тьфу, на тебя. Можешь пока не рассказывать о себе - девочка сделала короткую паузу.

Ага, как же, поведусь я на такой факс.

- Будут еще попытки мной манипулировать или мне тебя сразу убить?

- Ладно, я все поняла. Ты не будешь ничего рассказывать. Насчет причин для командной работы. Ты ведь можешь выдавать еще больше урона, но тебе нужно прикрытие, сам понимаешь, еще одна две атаки и нежить возьмется за тебя всерьез.

- Твое предложение.

- Командная работа, ты убиваешь так много, как можешь. Я прикрываю все подступы и выбираю место для следующего перемещения и привала. Бей сейчас, нежить скоро сообразит, где мы находимся.

Я посмотрел на холм с нашим бывшим привалом, там вокруг все кишело нежитью. Так, мне надо использовать этот момент на максимум.

- Группа.

Девочка приняла группу.

Фемида, 279 уровень.

Господи, это сколько же надо играть, чтобы за год поднять столько уровней? Да, она сутками играет! Ярый донатер, который целыми днями играет в игры, ужас… и это девочка? А как же косметика, вечеринка, модные кино? Куда ты детство тратишь, дура! Я то, играю из-за того, что вся моя жизнь тут. А ты то, куда деньги тратишь, ужас.

Метеор! Сесть в позу для медитации, у меня две минуты, потом снова метеор и убегать. Запас в десять тысяч маны всегда со мной.

- Твоя задача защищать меня во время медитации, мне маны требуется очень много. Один метеор это десять тысяч маны, могу запускать раз в - о, это интересно - раз в две минуты.
- Ааа, стоп. У тебя что, пятьсот духа? - у Фи было какой-то испуганный взгляд.
- Я тебе все равно не скажу. - зачем говорить, что с помощью медитации я разгоняю восстановление маны до восьми с половиной тысяч в минуту. Мне нужно две с половиной минуты для метания сдвоенных метеоров.

За каждый новый уровень, дают очки характеристик, все вкладываю в интеллект. Сегодня родится машина смерти нежити! Мяса мне, мяса!

- Фи.
- Что?
- Какое у тебя сопротивление огню?
- Около семидесяти тысяч. Весь год качала.
- Мало. В огне не походишь.
- В смысле мало, да и зачем? Стоп, у тебя, что слияние с огнем?
- Я хотел, спались лес и всю нежить в нем. Желательно, чтобы мы были внутри. Так мы сможем привлечь больше нежити, потом убить или ранить, а потом добить.
- Псих. Зачем лес сжигать! Лупи метеорами.

Как же я рад, что на мне масштабируемые вещи. За каждые пять уровней, они увеличивают даваемые бонусы на единичку. Сейчас это плюс десять ко всем даваемым бонусам. Я монстр, ведь татуировки увеличивают параметры интеллекта, мудрости, духа на двадцать девять процентов. И чем дальше, чем сильнее я становлюсь.

- Хе-хе-хе.
- Че смеешься? Бежать пора.
- Подумал, насколько сильнее я стану к вечеру.
- А что у нас на вечер?

- Уровни, много уровней. Мы ведь убиваем нежить на триста уровней сильнее нас самих. Опыта тьма.

- Ой, да ладно не в первой. - девушка пожала плечами.

- Стоп. Как не в первой. У тебя достижение убийца титатов?

- Да.

- Хотя... с таким доспехом ну мудрено. - чего тут думать. Она может поставить трех кратное усиление и убивать все живое примерно с минуту, а потом помрет от кропийцы-доспеха.

- А ты, то как справился? Запускаешь метеор на первом уровне.

- Хитростью и большим желанием. Особого выбора не было.

Мы бежали по измучанной рощи, пережившей уже с десяток ударов метеоритов. На окраине леса начало собираться целое войско.

Фемида была гением, только так я могу объяснить ее технику владения мечом и доспехом. Дело не прокаченных навыках, а в умении обращаться, это не опыт это именно эффективность. Она и секунды лишней не использует, при активации доспеха.

- Ты должно быть много тренируешься, твоя техника боя совершенна.

- Она ничтожна. Знал бы ты, насколько совершенны мои братья, удивился бы. Мне не хватает боев с действительно опытным противником. Таким, что заставил меня переступить за грань моих знаний и опыта и превзойти себя.

- А как же наши мечники? В смысле-мастера мечники?

- Это класс, а не искусство владение мечом. Они слабы, когда дело касается боя с противником, обладающим реальным боевым опытом на мечах, или другом виде боя. Реальных мечников среди них единицы. Хороший боец ближнего боя, может разделать неопытного мастера-мечника.

- Как у вас все серьезно. Я пока не могу представить мечника более эффективного, чем ты.

- Потому, что ты не обладаешь нужным опытом. Все, что у тебя есть, это грубая сила для убийства противников, но не умение, ее использовать.

- Спасибо за похвалу.

- Это объективный взгляд на твои способности. Тебе не хватает опыта.

- Сколько умных слов от маленькой девочки.

Очередной короткий привал, в этот раз жду и думаю. Нежить готовит, мощную контратаку и ждет сбора войск у опушки леса. Насколько могу судить, их продвинутый интеллект додумался,

устроит облаву в лесу, тем самым, лишив нас преимущества.

- Саджи, нам надо уходить. Или найти способ, как уничтожить собирающуюся армию. Они нас сомнут числом.

- Это понятно, но куда. Ты же не думаешь, что в других местах нас не будет ждать нежить. Локацию покидать нельзя. Могу кое-что сделать, но мне потребуются жертвы.

Фи посмотрела на меня с каким-то подозрением и ожиданием, а потом сказала.

- Черт с тобой, что тебе от меня нужно.

- Ужасы плоти, пятерых хватит. Мне нужно пять минут на подготовку к ритуалу.

- Ритуалу?

- Действуй, времени мало. Приходите через десять минут, я их сам парализую, тебе надо лишь привести их ко мне.

Последние метеориты подняли мой уровень, и я уже не могу использовать мощные заклинания без последствий. Масштабируемые вещи быстро поднимают интеллект, и это усиливает заклинания. Последний метеор едва не убил меня откатом. Мне нужно перейти в оборону, создать базу, с которой я мог бы выносить все живое вокруг. Для этого нужны жертвы.

Фемида привела семь ужасов плоти, я не против, больше не меньше. У них иммунитет к ядам, а вот это уже удивительно. У них очень слабое ментальное сопротивление и колышками с рунами легко их удерживают. Видимо некромант снизил их ментальное сопротивление, для того чтобы было легче управлять. Хитро, но он рискует столкнуться с некромантом, который перехватит контроль над войском. Сейчас враг полностью контролирует поле боя и ему незачем бояться такова варианта событий, но в дальнейшем это можно использовать против него. У меня нет заклинаний контроля нежити, могу контролировать только одну химеру или нежить. Тут тоже есть варианты, как это обойти ограничение, но сейчас не до этого.

Существует множество заклинаний для урона по большой области. Самые известные и универсальные - это метеор, огненный смерч, торнадо, цепная молния, водоворот смерти, звезда смерти. Сейчас, печати этих заклинаний размещены на моей груди.

- Саджи, шевелись, они уже близко. Они скоро дойдут до нас и тогда нам не уйти.

Передаю ей два колышка.

- Воткни в себя. Это объединит наше здоровье с жертвами. В случае проблем смогу тебя отхилить в пределах действия печати, это около ста метров.

Мне было не до наблюдений за процессом, пора творить

задуманное! Огненный смерч ударил по лесу, именно в том месте, где сейчас шла нежить. Через секунду, второй смерч ударил недалеко от нас, обдав жаром. Я спалю весь этот лес и все живое в нем!

Сидя в позе для медитации заметил Фи и изменения в доспехе. Он весь покрылся кровавыми прожилками, которые сейчас пульсировали.

- Это что с тобой такое? Ты что доспех вообще не отключаешь? Мы же помрем от этого кровопийцы!

- Нет, это твой ритуал пробудил доспех на сорок процентов. Я теперь могу использовать четырехкратное усиление.

- Хм, логично. Изначально ритуал рассчитывался на поддержку рыцарей крови, а я использую его для других целей. У нас чуть больше четырех миллионов, получается нужно десять миллионов здоровья для полного пробуждения.

- Видимо так.

- А меч у тебя, что обычный?

- Нет редкий. В данже с босса выбила.

- Я про то, что он не для рыцарей крови. Если уж донатила, почему не докупила для комплекта?

- Можно было брать только один предмет, выбирая между фамильным доспехом и мечом, я взяла доспех и нисколько не жалею. После создания персонажа я больше не могла вкладывать деньги. - Фи грустно посмотрела под ноги.

- Дело твое, я просто спросил

До самого вечера, мы продержались на этой точке, убиваю всю нежить, что подходила слишком близко. Сначала были скелеты и упыри, зомби и поднятые животные, потом пошла химерная нежить в виде ужасов плоти, умертвий, паукоподобных тварей и прочей гадости. Финалом было две группы костяных гончих, которые нас чуть не убили.

Огромные химерные псы, в холке, достигали двух человеческих ростов и всегда действовали стаей. В лес с двух сторон вошло два отряда по десять особей.

Нежить, Малая Гончая Смерти, 577 уровень, Мест-босс

Проблема возникла, когда три недобитых особи выскочили из леса прямо на наше плато. Двух мгновенно убил молотом гнома, третью гончую убила Фи. Сам я ничего сделать не смог, пес был уже слишком близко и находился на территории печати. Убить жертв раньше времени или попасть самому под удар не хотелось, выручила Фи, используя четырех краткое усиление, она за минуту изрубила пса на куски.

- Саджи, как-то совсем тяжко становится. Раньше всякая мелочь шла, а теперь мест-босы. У нежити меняется тактика, пора

думать об отходе.

- Знаю.

Выскочили еще два пса из второго десятка, да сколько у них здоровья, чтобы выжить в горящем лесу после попадания метеора! Маны ноль, все ушло на прошлую атаку, нежить начала брать измором, проверяя наши силы.

Первой плохой новостью стало начало дождя, печать размыло потоками воды. Второй плохой новостью стало проявление наших опасений.

Нежить, Ирхан-Великий, 515 уровень, Рейд-босс

Это гора плоти вылезла прямо из земли, перемещаясь, как сороконожка на сотнях ног. Около тридцати метров длинной и десяти метров высотой. В ближнем бою, выстреливала прямо из тела, костяными иглами, полуметровой длинны. Аура смерти чувствовалась даже на большом расстоянии. Охрана в виде десятка медведей размером с гончих смерти, только эти были в шипастой костяной броне и прикрывали босса со всех сторон.

- Саджи, ты сможешь это убить?

- Думаю да.

- Тогда подумай, стоит ли? Лича или некроманта мы еще не видели. А это значит, что после того, как разберёмся с РБ и охраной, появится некромант. Я не вижу смысла рисковать и оцениванию шансы на победу лича, как очень низкие.

- Логика есть, тогда уходим сейчас. Нам здесь больше делать нечего.

До конца испытания оставалось еще двенадцать часов. Все это время мы бегали по краю локации, убивая всю встреченную нежить. Сейчас, я нуждался в помощи Фи. За этот день, поднял уже сто шесть уровней, масштабируемые вещи дали огромны прирост интеллекту. Чем дальше я захожу, тем сильнее отдача от заклинаний. Дыхание дракона с максимальным разбросом страшная штука, ощущение, как будто стоишь в адской печи, земля раскалена, трупы под ногами и я в платье, парике и с посохом. Адская девочка! Когда попадали в засады, приходилось таким образом выкручиваться. С каждым разом все труднее и труднее. Под конец снова встретились с отрядом мест-боссов.

Нежить, Медведка, 562 уровень, Мест-босс

Это подобие летающей коровы из нашей деревни, только корова была мертвая и крылья как у мухи. Нас загнали на скальное плато, где мы и дали бой отряду противника. Во-первых, нежить хорошо горела, во-вторых молот гнома по летающей цели никто не отменял. Пока я сбивал противника, Фи вырезала упавших медведок. Потом испепеляли трупы, чтобы личинки от их трупов не доставляли проблем. Противник использовал атаку

в две стадии.

Фи была права, в действиях противника есть определенная тактика. Как только на участке локации вырезалась большая часть нежити, вылезали мест-боссы, после их убийства вылезали рей-боссы. Скорее всего, потом вылезут некроманты.

Нежить, Иридий-Лазутчик, 533 уровень, Рейд-босс

Пауко-подобный монстр с лицом на туловище и руками на концах всех восьми лап. Ох и заставил он нас побегать! Мы через всю локацию от него убегали. Успели аккурат, к открытию портала и окончание испытания. Сто шестнадцатый уровень стал моей персональной наградой за испытание.

***

Урий ходил по кабинету в ожидании. Судьи испытаний должны, вот-вот вернутся и сообщить о результатах. Волнение вызвано новым заданием от председателя Лиги.

Вся команда вернулась в комнату, и Урий приступил к планерке.

- У нас мало времени, кандидаты ждут в зале. Сколько выживших?

- Из первой и третьей в сумме сорок восемь человек. Вторая полностью погибла. В четвертой пятеро?

- То есть выжила только проблемная часть группы?

- Да. Оба гения ушли на другой конец локации и устроили террор для нежити в виде обстрела метеорами, огненными смерчами и торнадо. Там от леса почти ничего не осталось. Тройка убийц, не договариваясь, вырезала всю остальную часть группы, засевшую в ущелье, а потом начала крошить нежить.

- А чего детей не убили?

- Да я бы с сам не стал близко подходить. Там был сильный пожар, метеориты, торнадо. Дети залезли на холм и оттуда убивали всю нежить. Они же довели нежить до вызова двух рейд-боссов. Третий вылез из-за действий убийц.

Заказ в Лигу Охотников пришел меньше двенадцати часов назад и стал следствием действий это проблемной пятерки.

- У нас новый заказ, заказчик тот же. Цель устранить все руководство нежити в предгорье гномов. Пусть проблемная группа займется этим, если они не справятся, поручим всем остальным выжившим. Если и эти не смогут, возьмемся сами. В случае их всеобщего провала, выберем наиболее отличившихся и сделаем их охотниками.

Две недели назад, с началом нашествия нежити в Лигу

поступил заказ на сбор информации о силах и тактике нежити на континенте Овидий. Исполнение задания совместили с проводимым испытанием кандидатов в охотники. Тринадцать лучших охотников континента собрались здесь для выполнения этого задания. Но вот последний заказ вызывал опасения, даже такой группе как эта, будет непросто одолеть рейд-боссов такой силы.

***

Уже вторую неделю в клановой крепости Айрис идут работы по переоборудованию помещений под производственные цеха. Леон делает огромные денежные вливания в Хризалиду для создания отряда из конструктов, способных противостоять противнику такой силы. Нежить держит осаду городов и крепостей, встав на предельной дистанции для городских орудий.

Вчера, через портал прибыл посланник от королевского двора гномов. Их держат в осаде, и они просят помощи. Аналогичное задание получил союз трех молодых богов на Конгуле, только там заказчики эльфы Весеннего леса. Леон получил задание высшего уровня сложности и государственных масштабов. Своих сил, для выполнения задания было недостаточно и были наняты исполнители из Лиги охотников, если не смогут они, не сможет никто.

Цель задания - убить все руководство нежити в предгорье гномьих гор в ничейных землях. Награда - возможность строить храмы Леона на территории гномьих городов и открытии расы гномов для странников. Самое важное это открытие храмов, ведь гномы покланяются лишь старым богам большого пантеона. Выполнение задания это ключ к дверям большого пантеона и Леона готов заплатить огромные деньги за доступ к такому огромному источнику энергии веры.

Информацию о задании и награде пустили в оборот. Игроки радовались, что, наконец, смогут получить доступ к расе гномов. Их бонусы на тяжелые доспехи, выносливость и силу делали из гномов одних из лучших бойцов в мире ближнего боя. В противовес им выступают эльфы и предрасположенностью к магии. Про людей, не обладающих врожденными талантами и склонностями, вообще не говорили. Реальный мир был погружен в ажиотаж и предвкушение новых приключений.

Сейчас интуиция Леона буквально кричала, что у задания двойное дно. Почему гномы попросили помощи? Их войска имеют в среднем пятисотый уровень! Это на сто двадцать уровней больше, чем средний уровень по миру. Почему условия задания такие размытые? Кто еще там может быть?

***

Телепорт вывел нас обратно в амфитеатр, в котором проводился сбор участников. Осталось, около пятидесяти человек включая меня и Фемиду.

- Что сейчас будет, Фи?

- Хватит этой Фи! Меня даже родители так не зовут!

- Может сразу богиней справедливости тебя называть? Обойдемся пока Фи.

- Да ну тебя Сад... - заткнул ей рот, пока есть время.

- Ты наверно не поняла, так что я поясню. Ты никогда не будешь обращаться ко мне по имени, по крайней мере, до конца испытания. И я запрещаю тебе говорить, кому-либо о моих способностях к магии. Я лучше убью тебя и сорву себе испытание, чем станет известно о моих боевых возможностях. Тебе все понятно?

- ...Да... Ты от кого-то скрываешься?

- ...Нет, просто после испытания будут те, кому покажется странным, что два ребенка смогли его пройти. Пока мы их не атакуем, они не знают наши имена и меня это полностью устраивает - врать складно, на ходу, очень сложно. Не могу же я сказать "Меня тут пара богов разыскивают"

- Ладно. - ох уже этот хитрый взгляд Фи. Как обычно, понимает больше, чем говорит. Она вообще очень умная для ребенка ее возраста. Способности к анализу информации превосходят все разумные пределы. Я бы назвал это глубокий анализ ситуации, в противовес моим потокам сознания. У нас разные принципы использования ресурсов мозга, на около предельных значениях. Она уже поняла, что я могу кастовать заклинания с очень большой скоростью и что мой запас маны просто безмерен, по сравнению с обычным магом.

Вышел вчерашний ведущий.

- Все кроме четвертой группы свободны. Приходите через неделю в этот же бар, там, вам будут даны инструкции к финалу испытания.

Как только вышли участники испытания, осталось только пять человек. О, какие жуткие у нас соседи. Такой стиль одежды и манеру двигаться я уже встречал. Убийцы-профи!

- Дорогие кандидаты! Ваша часть испытания начинается сегодня. В течении недели вам надо устранить все руководство нежити гномьего предгорья. То есть убить всех рейд-боссов и тех, кто за ними стоит. В случае выполнения задания вы, станете охотниками. - да они с дуба рухнули! Там боссы с расчетом на пятьдесят человек, а нас всего пятеро.

- Дяденька, а что будет, если мы погибнем вовремя испытания? Испытание групповое или индивидуальное?

- Групповое, если вы, маленькая мисс, погибнете - ведущий усмехнулся - но ваши компаньоны смогут выполнить поставленную задачу, то вся команда станет охотниками.

- Нам надо действовать командой или можно идти порознь?

- Как вам удобно, но вам запрещается покидать пределы этой комнаты до начала испытания. И разглашать информацию о ходе испытания другим участникам. В случае вашей гибели, во время испытания, вас перенесут в этот зал, здесь вы и пробудете до конца испытания.

- Спасибо.

- Если у вас нет вопросов, то все свободны. Один судья будет дежурить в комнате администратора. Обратитесь к нему, когда будете готовы к отправке.

Так, нужно поговорить с Фи. Где у нас командный чат.

"Фи, есть два варианта или идем сейчас на поле, находим там спокойное место и отдыхаем. Или отдыхаем тут, а потом идем в бой "

"Ты прав, отдых нужен. Лучше отдохнуть тут, меньше вероятности очнутся рядом с РБ после входа в игру. Но возникает проблема с этими ребятами. Смотри, они ждут нашего решения. Мы не знаем сил противника, их помощь может потребоваться. Надо хотя бы скоординировать наши действия".

"Ок. Сейчас и поговорим".

А дяденьки то и впрямь ждут. Вон, как застыли в ожидании и наблюдают.

- Мы вернемся через сутки. Нужен отдых и небольшая подготовка. - Они просто кивнули и вышли из игры.

- Фи, я выхожу из игры. Вернусь через двадцать часов. Обсудим план, надо понять, как победить противника.

Мне нужен отдых, уже почти пятьдесят часов прошло, отключат еще.

В новом детдоме была медкапсула, в которой я проводил все время. Любая сила требует жертв. Мои потоки сознания перенапрягают мозг, нервные клетки быстро изнашиваются. О полном выздоровлении не может идти и речи. Как можно перестать думать? Поэтому приходится все время использовать персональную медицинскую капсулу, лишь она поддерживает мое здоровье в норме. Удивительно...я умираю и понимаю это, но мне не страшно. Я лишь хочу увидеть родителей, в реальном мире нет ничего, что было бы мне... так дорого.

С моего анонимного счета ежемесячно списывается по двести тысяч кредитов в бюджет детдома. В случае моей смерти, детдом сможет просуществовать еще полтора года на эти деньги. Пусть эти дети будут счастливы хотя бы это время.

***

- Фиджи, ну наконец-то ты вышла из игры. Чего ты так долго? - женщина в домашней одежде сидела в кресле у персональной медкапсулы.

- Мам, все хорошо. У меня все нормально, приступов не было, голова не болит, кровотечений не было. Все показатели в норме, психика...- девочка улыбнулась. - в норме.

Мама заметила эту заминку и отведенные глаза?

- А ну рассказывай, что у тебя там случилось? Что опять засаду устроили и требовали доспех отдать?

- Нет... на испытании был один интересный кандидат. Он превзошел все мои ожидания и представления. Я до сих пор не могу полностью его просчитать, ты понимаешь, мама, мне приходится напрягаться! - девочка подняла указательный палец вверх. - Чтобы понять ход суждений, обычного игрока, не потому, что он говорит глупости, а потому, что он умнее меня. Он на первом уровне метеоры кидал, а под конец думал, о том, чтобы убить рейд-боса пятисотого уровня... в одиночку! Он и магию крови использовал и ритуалы, я уверена, что будь необходимость он бы и некромантией не побрезговал бы.

Мама девочку слушала очень внимательно и улыбалась. Впервые за долгое время девочка была так бодра и с таким удовольствием рассказывала об игре. Все это всколыхнуло болезненные воспоминания в памяти матери. Девочка это заметила.

- Мам, все хорошо. Ничего страшного не случилось. Я в порядке и возможно нашла себе хорошего компаньона. Он даже доспех смог пробудить, а завтра будем проходить испытание на охотника. Ну мам, не плачь, все хорошо, все будет хорошо, у меня все нормально.

Мама плакала около медкапсулы. Из четверых детей в семье лишь самая младшая родилась со слабым телом.

- Прости доченька, мне так жаль, что так получилось. - мама начала плакать еще сильнее.

Из всех детей в семье, только дочь родилась с телом обычного человека, и ее тело не могло справиться с ее способностями.

***

В игру вернулся, только через девятнадцать часов, Фи уже была здесь.

- Тоже решил прийти пораньше?

- А ты чего так рано пришла?

- Предполагала, что ты поступишь точно также. Ну, так в чем план?

- Все просто, раскачиваем здоровье до десяти миллионов и бьём по рейд-босса всем, что есть. Проблема может возникнуть с охраной, вот для этого могут потребоваться убийцы. В случае если он пойдет на меня, твоя задача будет задержать противника. На полное восстановление мне нужно три минуты. Если босс будет мертв, я помогу боем. Ты нужна для страховки.

Убийц дожидаться не стали, один из них все еще тут, сидит в своей невидимости. Расскажет остальным, мы в них не нуждаемся.

- Дяденька, мы начнем действия, через три часа. Если хотите, присоединяйтесь, мы пока подготовимся. - если они в команде, то он передаст остальным.

Администратор отправил нас обратно на поле боя. Рейд-боссов, видно за несколько километров, нежить еще осталась. Эх, какой материал пропадает. Надо будет потом использовать их.

В этот раз решили использовать не большое горное плато рядом с расщелиной, отсюда можно атаковать одновременно двух рейд-боссов. Жертв было достаточно, раскачанное здоровье до десяти миллионов открыло новое умение у Фиджи.

- Представляешь, доспех дает доступ к технике рыцарей крови "Рассечение" - сила атаки увеличивается вдовое. - Весь ее доспех был в крови и пульсирующих прожилках. Даже меч покрылся кровью. Жуткое зрелище, ему только глаз с пастью не хватает. Хм, а это идея. Надо будет поэкспериментировать.

Где-то рядом крутились убийцы, все в невидимости и ничего плохого пока не делали.

- Прошу близко ко мне не подходить. Если сочту угрозой, убью мгновенно. - и в ответ тишина. Интересные личности, они вообще не создают звуков, ни в каком проявлении.

Фи быстро все поняла и стала поблизости на случай атаки с их стороны.

Первым убивали Иридия-Лазутчика. Сейчас был большой запас здоровья и можно поэкспериментировать.

- Звезда смерти!

Подобие кометы прочертило небосвод и ударило, аккурат по Иридию. Дикий грохот, паук перевернут, рядом валяются охранники. Паук выгибает суставы ног в обратную

сторону и переворачивается обратно. Здоровья около восьмидесяти процентов, но зато расстался с тремя лапами и отрядом охраны. Испытание засчитываем успешным! Повторить!

Он почти добрался до нас, только на восьмом ударе удалось его убить. Удар звезды смерти Иридий встречал у самой земли, стараясь минимизировать получаемый урон и смог выжить после восьми попаданий. На остатках маны добил его молотом гнома, когда он был уде в двадцати метрах от нас.

Получен уровень: 141 уровень.

Доступно к распределению: 550 очков характеристик.

Звезда смерти выглядит, как небольшая комета с основным телом и кучкой мелких осколков в хвосте. Для истребления противника с охраной - идеальное оружие. Единственный недостаток это требования навыков в пять сотен по воздуху, пространству, земле и огню. У меня получается очень сильно урезанный вариант, но даже его хватает на убийство противника такой силы.

Ирхана-Великого убивал метеором. Его охрана всегда ходила рядом, так что, шесть из десяти померли после первого попадания. Сам Ирхан, теперь, как вагон несся в нашу сторону, волоча за собой часть тела пострадавшую от метеора. Он был танком, пережить десять метеоров и два молота гномов. На его пути были ямы от попаданий и куча случайно убитой нежити.

Получен уровень: 155 уровень.

Доступно к распределению: 620 очков характеристик.

Вероцил-Яростный был последним рейд-боссом. Это было подобие льва сделанного рукой неумелого химеролога. Оно было уродливо и противно, даже некромантии. Он носил медведок на своем теле, создавая подобие живого щита, но от сдвоенного метеора это не спасло. Убить его было очень сложно, Фи и убийцы прикрывали от охранников, пока я восстанавливал ману для атаки. Он плюнул в меня подобием бомбы и только щиты спасли, половина жертв погибла. Моя охрана была далеко впереди и их не задело.

Получен уровень: 170 уровень.

Доступно к распределению: 700 очков характеристик.

Хорошие рейд-боссы однако! Я столько уровней взял! Надо почаще, охотится на них. Фи побежала собирать лут с боссов.

Вот опять, я чую присутствие чего-то очень могущественного! Но я же не в астрале, что происходит!

- Фи, сейчас выйдет лич. Он очень-очень силен, я его уже сейчас чую, уходи оттуда немедленно.

Облака заволокло черными облаками, слышался рев и грохот молний. Сначала начала трястись земля, потом начался

обвал и падать деревья, поднялся холодный ветер. Да что тут происходит!

Из-под земли начали вылезать огромные руки скелетов, метров по тридцать высотой. Они просто стояли, как деревья и ничего делали. А когда их стало очень много, появилась аура смерти, небо окрасилось красным цветом, вся земля теперь виделась в красных тонах.

Фи успела собрать лут с рейд-боссов и теперь ждала прибытие лича. О, как я был наивен и беспечен, считая, что смогу завалить лича.

На равнине открылся портал...в астрал. Из него хлынули потоком всякие твари с заоблачным уровнем. К счастью, почти все они были нейтральны по отношению к нам. А потом вышел Он. Мужское, человеческое тело, без половых признаков, но с перекачанной мускулатурой. Кожа бледная, просвечивает так, что видно мышцы. Кости позвоночника выпирают над кожей, пустой череп и аура ужаса. Все это смог разглядеть, потому он был стометровым гигантом и стоял в паре километров от нас. О, как я ошибся!!

Нежить, Таламей, ???, Бог малого пантеона.

Да это безумие! И как я должен убить его? Да это невыполнимо, это просто нереально!

- Ну что парень, есть чем Бога убить?

Во-первых, начали говорить убийцы, что само по себе нонсенс. Во-вторых, бог услышал его слова с двух километров и сейчас смотрел на нас.

- Господи, лучше бы ты молчал. - Шансов нет, разумных нет, а не разумных?

Так, где тут Фи.

- Мне нужно три минуты, отвлеките его, делайте что хотите но отвлеките... Как скажу бегите от него в портал со всех ног. Кто погибнет, я не виноват.

- Хорошо - Фемида улыбалась, что может быть лучше.

Мне нужно три минуты для изменения рисунка печати на земле и дорисовать на себе. Сегодня я выложусь на полную! Где там окно характеристик, все в интеллект. О, да! Почти две тысячи интеллекта и двадцать пять тысяч маны.

Падшее божество направилось к нам. Убийцы в невидимости, последовали за Фи, стараясь выигрывать мне время.

Фи, активировала доспех, и с десятикратным усилением, ударила мечом по голени бога. Он даже покачнулся от силы удара, но здоровье не просело вообще. Меч от удара разлетелся на мелкие осколки, саму девочку по инерции от

сорванного удара протащило еще метров десять. Убийцы пытались подрезать ему ахиллесовы связки, но бог даже не обратил на них внимание. Пустыми глазницами он смотрел именно на меня. Я буквально чувствовал, как он меня изучает и ждет, что я предприму. Люди под ногами для него букашки. Он просто поднял руку, и с десятой молний сорвалось с его рук. Половина молний попала в Фи, наше общее здоровье ушло в красный сектор. Мда, надо ей качать сопротивление к молниям.

- Все народ уходите, кто помрет, я не виноват. Фи, вытащи колышки из себя - пора, узнаем, на что я способен.

Для начала метеор! Бог посмотрел на летящий в него камень и ... поймал его. Голыми руками, просто поймал метеорит! Да вы издеваетесь! И как я должен его убить?

Таламей посмотрел на метеор, потом на меня. Какой-то он расстроенный.

- Слабый, ничтожный червь - все пространство вибрировало от его голоса - знай свое место. -Бог только начал поднимать руку.

Сам знаю, но превзойду себя.

- Магия крови. Финальная печать! Самопожертвование!

***

Фи бежала к порталу, используя трехкратное усиление доспеха. В таком режиме она могла бежать еще около двух минут, но сейчас решила остановится, посмотреть, что задумал Саджи. Он не бежал, наоборот, он прикрывая нас, начал атаковать Бога. До плато с мальчиком было около километра, Фемида убегала, так как знала, Саджи не шутит.

Сначала начали рассыпаться тела жертв, превратившись во тьму устремившуюся к мальчику. Образ бегущих теней вливающихся в тело Саджи пугал до глубины души. А потом и сам мальчик рассыпался прахом. А потом с неба начала падать Звезда! Оглушительный рев, как от сотни взлетающих шатлов, раздался над долиной. Звезда пылала ярким красным цветом и было огромна. В десятки раз больше метеора! Даже Бог был вынужден поставить щиты для защиты от этой атаки.

Фемида начала искать укрытие, но было уже поздно.

- Саджи, ты придурок! - её крик ни кто не слышал, дикий грохот взрыва разнесшего все горное плато затмил все другие звуки. Огромная ударная волна метнула тело девочки на пятьдесят метров. Лишь по случайности, она попала в крону

дерева, а потом упала в озеро.

Там, где стоял Бог, была огромная воронка двести метров диаметром. Сам Бог лежал на дне и хохотал и это был не злой смех, а скорее радостный. Полоска здоровья опустилась всего на пять процентов.

Саджи умер ради этой атаки, но не смог убить его.

- Эй, женщина, я слышу тебя! Передай этому червю, что мы еще встретимся, и он дорого заплатит, за то, что посмел ранить меня.

Дикий, животный страх заставил бежать девочку к порталу. Он каждого слова Бога дрожала сама ткань пространства, все тело пронизывала исходящая от Бога мощь и ужас.

***

Возродился в комнате сбора через четырнадцать часов после смерти. Мда, далековато я был от места смерти.

Получен дебаф: Разрушение энергоканалов тела.

Воздействие: все основные и вторичные характеристики уменьшены на 99%.

Время: 69 дней, 23 часа, 59 минут, 59 секунд...58...57

Получено достижение: Первый среди равных.

Вы нанесли сильнейший в мире удар.

Награда: +20 ко всем характеристикам.

Черт, о таком никто не предупреждал! Самопожертвование увеличивает силу одной магической атаки до десяти раз, но для этого должен быть выполнен ряд условий. Получается, что неделя дебафа за одну ступень усиления, черт, это больше двух месяцев без магии. Да, я бегать не могу!

- Окно характеристик.

Имя: Саджи.
Уровень: 170.
Опыт: 610722/672500 (до следующего уровня - 61788).
Раса: человек.
Класс: не выбрано.

Основные характеристики
Сила -2(151)
Ловкость - 4(362)

Выносливость -3(344)
Интеллект-19(1987)
Мудрость-8(818)
Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики
Скорость - 4(377)
Атлетизм - 2(229)
Дух - 5(500)
Живучесть - 4(535)

Вторичные показатели:
физический урон - 1 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность - 5 кг (сила х 10/4),

Мана - 15330 (мудрость х 10),
Здоровье (жизнь) - 30 (выносливость х 10),
Запас сил - 30 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровье - 40 ед/мин (живучесть х 10)
Восстановление запаса маны - 50 ед/мин (дух х 10)
Восстановление запаса сил - 20 ед/мин (атлетизм х 10)
Скорость бега - 2 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 55
Сопротивляемость
Физическому урону - 15,27 % (Игнорирование урона: до 81 422 ед/ сек)
Ядам - 12,60% (Игнорирование урона: до 47 368 ед/ сек)
Огню - 35,62% (Игнорирование урона: до 1 177 204 ед/ сек)
Электричеству - 18,35% (Игнорирование урона: до 292 021 ед/ сек)
Ментальному урону - 35,52% (Игнорирование урона: до 1 155 597 ед/ сек)

Навыки
Кулинария -250
Установка и обезвреживание ловушек - 19
Стрельба из лука -250
Плавание - 250

Задержка дыхания -250
Скрытность -250
Магия жизни -266
Магия духа - 255
Магия пространства -254
Магия земли -254
Магия воды -250
Магия огня -261
Магия воздуха -259
Магия света - 255
Магия тьмы - 250
Медитация - 268
Рукопашный бой - 92
Восприятие - 172
Некромантия - 250
Магия крови - 252
Химерология -250
Ритуальная магия - 252
Создание артефактов - 250
Изготовление ядов - 25
Изготовление мазей - 25
Укрепление металлов - 25
Укрепление древесины -25
Усиление тела -26

Профессии
Травник -250
Рыбак -250
Портной -250
Кузнец -250
Плотник -250
Горняк - 25

Способности
Глаз импа
Одиннадцать потоков сознания.
Свой человек
Покров тьмы

Дары
Отложенная встреча.

Ужас! Да, какой там бегать я и ходить не могу! На мне

одежды семь кило, а в рюкзаке всякого хлама полно. И как мне с этим двигаться? Вот еще странность, у параметра духа должно быть около семи сотен, а тут всего пять сотен. Видимо максимальный порог развития это пять сотен.

Хорошая новость, у меня море маны и несниженные резисты - в общем, смерть всему живому и да здравствует прокачка навыков. Интересно, а как будет выглядеть метеор при таких характеристиках?! Придется искать грузового маунта.

Через минуту появилась Фи вся дрожит, глаза бешенные.

- Ты, что творишь идиот! Этот бог ржал от твоей атаки! Да я чуть не померла...- Она подошла и внимательно посмотрела на меня - Ой, а что это с тобой.

- А что со мной?

- Да ты как упырь выглядишь. Кожа бледная, чуть ли не прозрачная, все вены видно. Зрачки желтые, весь вид болезненный.

- Понятно. - Накинул капюшон, теперь моего лица и сам Бог не разберет.

- Стой, а что это за дебаф у тебя?! - черт, надо было из группы выйти. - это че за фигня? Где обычный посмертный дебаф? Это все из-за самоубийства?

- Дура, самопожертвования! Я в эту атаку всю душу вложил. Она была в двадцать раз сильнее других, а этот Бог лишь посмеялся.

- Не повезло тебе. Я такой дебаф в первый раз вижу. Кстати, Бог обещал найти тебя и оторвать голову за то, что посмел его атаковать.

- Пусть в очередь станет.

- А ты чего из группы вышел?

- Тут наши пути расходятся. Испытание завершено, полагаю, что мы его провалили. Половина померла, другие сбежали, там все равно шансов не было.

Еще один убийца возродился в комнате, а последний пришел через портал. Выглядит довольным, видать вес лут собрал, зараза. Наш ведущий появился через двадцать минут.

- Дорогие кандидаты, как сами понимаете задание провалено. Руководство вы не устранили, но рейд-боссов все таки убили. В качестве поощрительного приза, выжившие, теперь могут стать охотниками.

Хм, да я и не рассчитывал на победу, сейчас надо было оценить сами шансы на победу в следующем году. Для меня испытание не такое уж и сложное, Ад и Хашан были намного сложнее.

Фемиде не понравилось решение судий.

- Уважаемый ведущий. Вы же сами понимаете, что мы бы не справились, не будь с нами этого кандидата - указывает рукой на меня - как то не справедливо получается.

- Умение общаться, оценивать ситуацию и подстраивается под нее это один из ключевых умений охотника. Можете называть это удачей, мы же считаем это признаком профессионализма. Если он готов пожертвовать собой ради одной атаки, то он не достоин стать охотником. Надо ценить свою жизнь и плевать, что подумают другие. К тем, кто умер от атаки Бога и ударной волны это также относится.

А он прав, причем во всем. Я хочу быть с такими людьми, профессионалами, которые умеют правильно оценивать себя и других. Значит, увидимся в следующем году дорогой охотник. Я превзойду все твои ожидания!

- Дяденька, а погибшие получают право доступа к испытанию в следующем году?

- Да, маленькая мисс, это было наградой за прохождение первого испытания.

Значит, все-таки раскусил. Ну да ладно, мы еще увидимся.

- А теперь, выжившие, прошу подойти ко мне. Вы получите персональное прозвище в рядах охотников и желаемый навык.

Первым подошел убийца, который пришел последним.

- Твой позывной "Дым" за умение уходить от атак и бить там, где противник не ждет. Как говорится, дым нельзя поймать. Желаемый навык?

- Усиление.

Второй пошла Фемида, она не особо переживала обо мне, а я спокойно отнеся, к уже произошедшему. Надо жить дальше. У меня есть более ценные вещи, чем какие-то навыки и уровни.

- Твой позывной "Щит смерти". Ты защищала "смерть несущего", когда он был слаб, и сама была словно сама смерть на боле боя. Желаемый навык?

- Усиление.

Как только Фи села на место ведущий продолжил.

- В следующем году испытание пройдет в городе Денев, континент Радаам. Найдите ресторан Гейтц и закажите у официанта шесть порций мускатного супа.

Получен Доступ к испытанию в ряды Охотников.

Испытание будет проводиться через 11 месяцев и 28 дней в городе Денев.

Придите в ресторан "Гейтц" и закажите у бармена шесть порции "Мускатного супа"

К ведущему вышел один из судий и что-то прошептал

на ухо.

- Один из богов решил лично поблагодарить участников этого испытания за отвагу, проявленную на поле боя. Прошу пройти через портал, он выведет прямо в крепость Айрис, где и будет проходить встреча и награждение.

Ведущий указал на портал. Это конечно весело и хорошо. Но мне внимание богов стоит поперек горла стоит. А еще я идти не могу.

- Извините, я не могу идти. У меня перегруз от посмертного дебафа.

- Попросите товарища по команде донести вас до портала. - черт, если откажусь, привлеку еще больше внимания.

Посмотрел на Фемиду. Куда деваться.

- Фи, можешь меня отнести меня на эту церемонию. У меня перегруз такой, что я и ходить то не могу, не говоря уже о беге.

- Я все равно хотела предложить свою помощь. Без тебя, я бы вряд ли справилась с этим испытанием. Это уже перебор, сражаться сначала с нежитью на триста уровней выше тебя. А потом еще и убивать трех рейд-боссов впятером - она засмеялась - а потом сущая мелочь, убить Бога! А сейчас другой Бог хочет с нами увидеться, а дальше что весь большой пантеон нам руки пожмет и годовые бафы повесит?! Отвлеклась, садись давай, я тебя понесу.

И вот в таком виде, мы впятером вошли в портал. Приятный солнечный свет, аплодисменты, хлопушки и одобрительные выкрики встретили нас с другой стороны портала.

***

Леон встречал героев, которые смогли убить руководство нежити в гномьем предгорье и заставили отступить Бога Таламея, возглавлявшего наступление в этой части фронта. Эти герои, выдающиеся личности среди всех игроков мира, лучшие из лучших. Один из них, выложил в сети сам бой от лица одного из участников. Последняя атака превзошла все пределы разумного. Самого мага создавшего Звезду смерти на записи было не разглядеть, только работу тройки убийц-профи. Но вот последствия заклинания были колоссальны. Атака смяла божественный щит и снесла пять процентов от запаса здоровья аватара. И это при 100% сопротивлении физическому урону! Никто в клане и близко не стоит к тому, что сотворил этот маг.

Гномы отреагировали мгновенно, такое ощущение, что они

сами наблюдали за ходом боя. Четыре часа назад, высветилось глобальное сообщение об открытии расы гномов. Через портал прибыл посыльный от гномов и подтвердил факт выполнения задания. Леон был очень рад услышать такие новости, быстро связался с Лигой и попросил пригласить исполнителей для персональной награды. Таких бойцов надо вербовать в срочном порядке.

Информацию о Леоне, открывшем расу гномов, пустили в оборот и уже к вечеру, в клановой крепости собралась огромная толпа желавшая поблагодарить исполнителей. Тут собрались и те, кто хотел пригласить их в свои ряды, журналисты, специалисты по прокачке, гладиаторы, искавшие себе соперников.

Но, когда появились исполнители, все были в шоке, аплодисменты мгновенно стихли, никто не понимал, что происходит. Из портала вышли пятеро, убийцы мгновенно ушли в невидимость, остались лишь две девочки, одна страшнее другой. Ужас, да это же дети!

Одна девочка была в очень дорогом черном доспехе, от которого разило запретной магией. Бог чувствует такие вещи, даже не прикасаясь к ним. Она была в глухом шлеме, и лишь длинные красные волосы выдавали ее пол.

Вторую девочку тащила на спине девочка в доспехе. Пол можно было понять только по платью и золотистым локонам волос, выглядящим из под капюшона. В магическом зрении Леона, эта девочка была вся в крови и обладала жуткой, гутой красной аурой. Да она вся в запретных предметах! И почему под капюшоном ничего не видно! Почему ее тащат! Где остальные участники рейда!

Никто не аплодировал, лишь шептались пока эта тихая процессия "тяжело раненых бойцов с фронта" не дошла до места награждения. Убийцы вышли из невидимости и прикрывали с трех сторон эту пару детей. Стоп, а где маг?

- Здравствуйте, дорогие охотники. Я Бог Леон, благодарю вас за проявленную храбрость. - золотоволосая девочка встрепенулась и посмотрела прямо в лицо Богу - Ваши действия помогли открыть расу гномов, теперь игроки смогу ее выбрать при создании персонажа или пройдя ритуал перерождения. Вы можете вступить в клан Золотая Рука, у нас есть специальное подразделение для таких бойцов как вы.

- Благодарю за предложение и похвалу Бог Леон - девочка рыцарь, видимо говорила от лица всей группы. Убийцы не сказали ни слова.

- Почему ты носишь эту девочку? - Надо убрать всю мрачность это картины.

- У нее перегрузка за посмертный дебаф. Ничего выкидывать не хочет, вот и пришлось ее тащить на себе. - Девочка засмеялась.

- Я могу снять дебаф, не стоит себя утруждать такой тяжестью. - а заодно узнаю имя игрока. Видимо она и есть маг.

Золотоволосая девочка, посмотрела прямо на Бога. Под капюшоном была беспросветная тьма.

- Не стоит, это мой крест, который я должна пронести сама. Таков мой путь, Бог Леон.

- Понятно. В качестве благодарности за открытие расы гномов я хочу дать вам годовой баф.

Баф Великое Божественное Благословение.

Воздействие: все основные и вторичные характеристики увеличиваются на % 10.

Время: 365 дней.

Всем пятерым выскочило сообщение о бафе, но что странно, его пока никто не принимал. Девочки переглянулись и рыцарь ответила.

- Благодарим за столь щедрый дар, но мы не можем его принять...Охотники это люди, которые могут полагаться только на свои силы.

- Вы все отказываетесь от столь щедрого дара? - Убийцы лишь кивнули, а рыцарь ответила за двоих. - Хорошо. В таком случае примите подарок от клана Золотая Рука.

Пышная процессия из пяти красивейших девушек поднесла к каждому охотнику по персональному подарку. Оба предмета для девочек взяла рыцарь.

- Благодарим, Бог Леон - рыцарь поклонилась, убийцы последовали ее примеру.

- Еще раз благодарю за оказанную услугу и предлагаю вам вступить в клан Золотая Рука.

- Благородим, но у нас уже есть клан, в который, мы в скором времени вступим.

- Это ваш выбор... - небольшая пауза - Наш портал доставит вас в любую точку континента.

- Благодарю, тогда, мы пожалуй, пойдем. У нас не было отдыха после задания.

Вся группа скорым шагом направилась к порталу. Как только пелена портала поглотила последнего охотника, Леон дал указания.

- Нейт, бегом в комнату управления крепостью. Имена всех этих охотников быстро скинь мне.

- Да, сэр.

- У нас есть кто-нибудь, чтобы проследить за ними?

- Думаю да, маго-убийцы подойдут. Один отряд сейчас в

крепости, мы можешь послать их. Какие будут указания. - Нейт мгновенно переключился панель чатов и начал набирать сообщения.

- Сбор информации. Нужно узнать их желания, ценности, привычки, обязанности. В общем, все, что поможет затащить их к нам в клан.

- Ой.

- Что, ой? Ты что-то напутал?

- Нет. Группа маго-убийц прошла сразу за ними, но их уже не было. Говорят, ушли из поля зрения меньше, чем за десять секунд.

Когда Леона получил список с именами охотников, он задумался. Имя, Саджи, казалось, уж больно знакомым. Но при таком большом количестве игроков имена часто совпадают, к тому же, это была девочкой, а не парнем.

Легкое беспокойство и ничего больше, но даже это беспокойство, ему говорило о том, что есть много неясностей во всей ситуации.

***

Мы перенеслись обратно в Ничейные Земли. Один из убийц вышел из невидимости и сказал.

- Все быстро уходим. За нами отряд следопытов. Встретимся через сутки в том же баре. Подарки скиньте, по ним найти могут.

Хоть я сидел за спиной у Фемиды, но это ни как не повлияло на ее скорость. Она, используя усиление, рванула через всю площадь в сторону трущоб. Удобно, однако, и ездовой маунт не нужен.

Ужас, она по крышам прыгает, так, словно крылья имеет.

- Если есть следопыты, то они собьются со следа. Я так много раз от погонь уходила.

- Что часто на драки нарывалась?

- Из-за доспеха. Его сложно не заметить, а когда снимается ограничение на прокачку уровней, снимается и детская защита. Вот все эти уроды и пытались отобраться мой доспех. Дропом он с меня не выпадает, так что меня пытались силой заставить отдать его.

- Сняла бы, чего мучаться. - мы перемахнули через еще один дорожный пролет. - Ай, я так помру, у тебя в доспехе случайно нет инерционных гасителей?

- Дурак, какие гасители, у нас погоня, а ты тут шутишь.

Пришлось лечить себя, дабы не умереть от ударом об доспех.

- Куда мы бежим?

- Тут есть одна ночлежка, в ней засядем.

- Не вариант, они будут следить за всеми постоялыми дворами и местами общественного пользования. Давай, в каком-нибудь дворик, там засядем.

Мы вышли из игры и вернулись ровно через двадцать три часа. Я сейчас беспомощен. Мне нужно, чтобы меня дотащили до бара, а там посмотрим.

В баре было все точно также. В этот раз меня никто не захотел убить и вообще ничьего присутствия я не заметил. Нас уже ждали за столиком.

- О, а вот и наши гости.

Вся троица сидела за столом. Они были в другой одежде, одели плащи с капюшонами, и уже собрались в дорогу. Мужчина в салатовой накидке начал говорить. Он и в прошлые два раза был главным от группы убийц. Две вышивки кинжалов украшали накидку на груди.

- Поздравляю со вступлением в ряды охотников Фи, кажется. А как вас зовут молодой человек?

- Думаю, не стоит называть свои имена. Неизвестно кто именно наш враг.

- Разумно, вы извлекли урок из того что сказал Урий.

- Урий? Вы о ведущем?

- Да. Я один из судий испытания отвечающих за прохождения испытания. Как видите, я тоже игрок и моя задача была следить за ходом испытания от лица участников. Так сказать, контроль качества проведенного испытания. Эти два молодых человека, проходили испытание на общих условиях.

- Все интересней и интересней.

- И не говори. Быть магом без класса, использовать заклинания без временной задержки, убивать нежить на пять сотен уровней выше тебя. А финалом стало нападение на Бога.

- Перейдем к делу. Свои достоинства я описывать не буду.

- Почему вы отказались от снятия дебафа и бафа в благодарность?

- Потому-что не стану полгаться на чью-то помощь. Тем более бога.

- Фи, а вы почему? - мужик решил узнать все и вся. Вот жук! Хотя, мне от него тоже кое-что нужно.

- Он мне сказал, я и сделала - кивнула в мою сторону - Он просто так ничего не делает. Сама думаю, что баф и предметы это скорее маяк или метка. Зачем такое таскать на себе.

Мужчина лишь кивал, соглашаясь в такими доводами. С

каждым словом Фи, его улыбка становилась все шире.

- Перейду к делу. В Лиги Охотников есть направление, отвечающее за подготовку убийц, лучших из лучших. Не важно, какой класс, важна сама суть. Мы учим убивать, использовать все, что у нас есть с максимальной отдачей. Слабые места противника, особенности местности, ваши сильные стороны, комбинирование атак, работы в группе. Формально, вы оба подходили для того, чтобы стать такими. Фи, вы можете приступить к обучению, когда посчитаете нужным. Вы, молодой человек, получите доступ к этому направлению, когда станете охотником.

- А есть еще направления деятельности лиги?

- Множество. Дипломатия, ремесленное дело, картографы, исследователи, финансовые специалисты. В Лигу поступает множество заказов и для каждого из них требуются свои специалисты. Но убийц учат правильно двигаться и использовать то, что есть. Это универсальные навыки.

Как много интересного в этом, казалось бы простом мире.

- А есть направления на поиск информации, людей или предметов?

- Да, по всем пунктам. Лига дает задания с большой оплатой и уровнем сложности. Опыта за это вы не получаете, как при выполнении любого задания в Хризалиде. В любом городе мира есть здание аукциона. Войдя в него, у вас, Фи, появится вкладка с информацией от лиги. Там же вы сможете получить доступ к заданиям от Лиги Охотников. Помните ваш позывной, Фи - в рядах Лиги вы "Щит Смерти". В этой же вкладке вы можете получить информацию по своему ранге в рамках Лиги, он универсален и отражает ваш уровень силы, по мнению специалистов изучающих ваш профиль.

- Но, я не показывала свою панель характеристик. - Фи была удивлена.

- Портал для входа на испытание считывает весь профиль. Никто кроме местных судий не имеет к нему доступа. Сама Лига Охотников имеет расширенный доступ к информации от портальной сети и постоянно обновляет информацию о вас. Ни какой конкретной информации о вас, другие охотники получить не могут. Только ваш ранг в рядах Лиги Охотников и его числовое выражение.

Еще одна причина не пользоваться порталами. Воспользовался всего два раза и сколько проблем. Сначала мой профиль считали, потом послали отряд преследования. Моя задумчивость, сказала сама за себя, убийца понял ход мыслей и дал пояснение.

- В зависимости от ранга и его числового значения, вы получаете доступ к определенному кругу заданий. Ваша специализация, так же открывает новые задания. Скажу сразу, тут не бывает обычных заданий, они все интересны и захватывающи. Чем сложнее задание, тем больший уровень самоотдачи требуется.

- Спасибо за информацию. Если стану охотником обязательно посмотрю, что в них такого интересного.

Мужик от этих слов расхохотался. Постучал по столу в приступе смеха, потом отдышавшись, продолжил.

- Видишь ли, охотниками становятся люди, обладающие выдающимися способностями или качествами характера. Такие люди, буквально притягивают к себе все не обычное и сами, рано или поздно становятся охотниками. Наши задания это мир абсолютной силы. Кто попало, к нам не попадает. Я и рассказывает тебе это потому, что уверен, что ты им станешь.

- Спасибо за пояснение. Мы, пожалуй, пойдем.

Нам нужно покинуть город, а еще мне надо купить ездового маунта. Маунта купили с рук у одного паренька, гулявшего по трущобам. Забавная картина, Фи со мной и лошадью на плечах, перелезает через высокую городскую стену. Доспех пил кровь с ужасающей скоростью, приходилось ее непрерывно лечить.

- Ой, а я меч купить забыла.

- С мобов выбьешь или я могу сделать. Или ты хочешь познакомиться с кланом Золотая Рука поближе? Уверен, они ждут нас у аукциона.

Мне нужно было ехать на юг, к гномьему тракту, куда держит путь Фи мне все равно. Как только вышли к дороге решил прояснить этот вопрос.

- Фи, ты куда теперь пойдешь?

- С тобой. Мне в принципе все равно куда, главное качаться.

- А если, я не хочу, чтобы ты шла со мной. Иди куда хочешь, меня прокачка не интересует.

- Все равно с тобой пойду. Ближайшие два месяца ты беспомощен, так что убить меня не сможешь. Я далеко не дура, который ты меня все время называешь. И прекрасно понимаю, что без тебя, я бы это испытание не прошла. Никто бы не прошел, у нас суммарный урон на порядок меньше твоего.

- Уходи, со своими проблемами я сам справлюсь. Ты себе хуже сделаешь, если со мной свяжешься. Я маг отступник, ничего хорошего рядом со мной не происходит.

- Вообще-то это твой плюс, а не минус. Где еще я найду мага крови, способного поддержать меня в бою и вылечить при

необходимости. А на мой доспех тебе наплевать, кстати почему?

- И все-то тебе неймется. Я видел вещи намного лучше, чем твой доспех.

- И это еще одна причина идти с тобой. В мире найдется всего один два человека с таким сочетанием параметров, столь подходящих мне в партнеры.

- А фиг с тобой. Делай, что хочешь.

Мне нет дела, до ее причин. Она и вправду мне подходит по всем параметрам и теперь, тоже скрывается от богов. Так мы и поехали на юг, к гномам.

За неделю пути, я стал больше доверять ей и передал почти все предметы, которые мне мешали и создавали перегруз. Набор колец на силу и выносливость отдал ей, она боец ближнего боя и путешествует со мной. Видеть искреннее девичье счастье приятно, пусть я ребенок, но я понимаю, что дарить радость другим всегда приятно самому. Эти кольца ей подходят намного больше чем мне.

- Откуда у тебя такие вещи! Ты все-таки вкладывал деньги в игру и скупал, все, что продается на аукционе?

- Нет. Сам сделал.

- Да быть не может! Это же предел артефакторского искусства, мастер вкладывает в каждый предмет свои уровни.

- Они сделаны с использованием магии крови, ритуальной магии и жертвоприношений. Для твоего костюма они идеально подходят. Они не дают таких бонусов, как эпические, легендарные или уникальные предметы, но зато растут вместе с уровнем. Я планирую расти в уровнях очень быстро, поэтому простые предметы мне не подходят.

- То есть ты все-таки будешь качаться?

- Нет. Я ищу силы достаточной, чтобы дать отпор, а не для, того чтобы похвастаться. Сейчас я ищу своих родителей. Последние сведения о них говорят, что они проехали по этому тракту в сторону гномьих гор.

- О, так твои родители, тоже играют?

- У меня нет реальных родителей, тут в Хризалиде, вся моя семья. И сейчас я их ищу.

- А если они...

- Такого не будет. Я найду их, и они будут живы и здоровы.

Двенадцать дней ушло на то, чтобы перебраться через все Ничейные Земли. Мы вышли к наземным поселкам гномов, здесь же, находился подземный тракт под горами на ту сторону.

Все свободное время, качал телекинезом магию пространства. Другие виды заклинаний требовали противника, а постоянно бить Фи не хотелось. Она уже через час ответила

категорическим отказом и предложением убить за еще они огонек.

У входа был выставлен целый гарнизон охраны, они то и рассказали о судьбе родителей.

- Помню их, они были с четырьмя собаками верхом на лошадях. Ушли на юг через тракт. Пошлину отдали двумя собаками, денег у них при себе не было. Вон эти собаками, кстати.

Этих псов я прекрасно помню, это точно наши собаки. А значит, родители здесь проходили. Собаки подбежали и начали меня облизывать.

- Сколько вы хотите за этих собак?

Вот тут, гномы показали себя, как самые жадные представители этого мира. Они торговались, говорили, что у собак прокачан уровень и навыки, но категорически отказывались продемонстрировать их окно характеристик, ссылаясь на коммерческую тайну.

- Фегеман, я этих собак знаю, как облупленных. И навыки их прокачивали на мне. Их внешний вид вообще не изменился с момента, когда я видел их в последний раз, а значит, они вообще не прокачались. Из уважения к вам, я дам тысячу золотых за обоих. И еще вы нас пропустите через тоннель бес пошлины.

Так я смог вернуть собак, которых так долго не видел. Они помнили меня, теперь, частичка моего дома, всегда была со мной.

На другой стороне гор, гномы, сказали, что родители ушли на самый юг континента, по дороге ведущий в город Карган. Это холодный край и никуда больше они направиться не могли.

Идти по заметенным дорогам, в зимнее время года было очень сложно. Дороги считались относительно безопасной территорией. Обычные монстры на нее не выходят, а ПК-шников в этих землях нет вообще. Кто станет караулить игрока на дороге на южный полюс?

Хуже всего пришлось собакам, для них сшил меховые костюмы. Три недели ушло на то, чтобы добраться до Каргана, столицы южных людских земель. На всем юге всего три города, объединенных в одно государство Рума.

Почти месяц ушло на то, чтобы найти людей в Каргане, которые вспомнили бы пару путников, проезжавших тут два года назад. Для этого мы прокачивали репутацию с городом до самого предела. Только после этого, один из стражников вспомнил об одном солдате гарнизона, ушедшем на пенсию и служившим в то время в страже.

Его дом находился на горе, за городом. Стоял теплый, по местным меркам, день. Его домик был почти весь засыпан снегом, и для того чтобы с ним поговорить, пришлось откапывать весь дом. Сам старик согласился рассказать о родителях, только после того, как мы полностью откопали весь его дом и выполнили получения по дому.

- Я помню их, они пришли ночью, я тогда стоял на страже северных ворот. Они ехали на одной лошади и держали на руках одну собаку, вторая бежала рядом с конем. Точно такой же породы, как у вас. Таких собак тут нет, я и вспомнил их только потому, что увидел у вас таких же собак.

- Да эти собаки из более теплых краев. Куда направилась эта пара?

- Они ждали одного корабля, кажется, это был "Непобедимый", которых курсирует между нами и плавающими городами.

- Что это за корабль? Что за плавающие города?

Старик закутался в шинель еще сильнее и отпил куриного бульона из кружки. Оказывается, он хорошо помогает от простуды.

- Это большой торговый корабль он забирает в плавающих городах товары и отвозит их на Овидий. На континенте он проходит через три портовых города и потом заходит к нам, если лед еще не стоит. Сейчас глубокая зима, "Непобедимый" не будет сюда заходить еще четыре месяца.

- А что за плавающие города? В какой именно город направился этот корабль?

- Никто толком не знает. Плавающие города, это подобие плавающих трущоб. Один такой город, это два десятка крупных торговых кораблей плывущих в плотной связке друг с другом, канатные мосты между кораблями, создают подобие города на воде. У них там полная автономия. Своя земля и вода, свои правители и законы. Это последнее прибежище беглецов, каторжников, отступников. Живут за счет того, что добывают редкие ингредиенты со дна моря и реки жизни в море чудовищ.

- Что за река жизни? И море чудовищ?

- Море чудовищ это море вокруг острова Танатос. Он находится в самом центре океана ужаса.

Посмотрел на Фи, они ничего такого не знает.

- А можно по подробнее?

- Океан ужаса это относительно спокойные территории. Чудовища нападают очень редко и все они лишь малыши по сравнению с тем, что водится в море чудовищ. Там очень-очень сильно повышен магофон, и именно там рождаются все чудовища

мира. Я своими глазами видел, чудовищ размером с наш город!

- И как в таком месте может быть плавающий город?

- Река жизни находится на самой границе моря чудовищ. Разница в силе магофона очень сильна, в этом месте образуется водное течение, в котором водится светящийся планктон. За его целительные свойства и эффект успокоения его прозвали рекой жизни. Это не река в привычном смысле, это поток светящейся воды, который курсирует по кругу внутри океана ужаса. В нем то и плавают города. Чудовища там не нападают, но как только заходишь дальше, в сторону острова Танатос, чудовища начинают нападать.

- Сильные?

- Уровень от тысячи и выше! Мест-босы, рейд-боссы, естественные боги. Говорят, что даже наши боги там обитают.

- Серьезные противники. Сколько всего городов курсируют в этом потоке?

- Говорят, что десять, но может быть и больше.

- А можно узнать, к какому именно городу причаливал "Непобедимый"?

- Только если спросить у капитала или заглянуть в его бортовой журнал.

На этом мы рас прощались со старым солдатом и отправились в город. Мне нужен аукцион. Если я правильно понимаю родители на одном из плавающих городов, корабль ждать слишком долго. Проще добежать до городов своими силами по воде.

Двести тысяч золотых ушло на то, чтобы купить для собак ошейники позволяющие ходить по воде. Когда Фи узнала, сколько я заплатил за них, она долго ругалась, говоря, что я беспечно трачу деньги.

- Фи, я собираюсь бежать через весь океан ужаса. Собаки может, и смогут столько плыть, но это нас замедлит и привлечет к нам внимание хищников.

- А как я побегу? Я то, по воде ходить не умею.

- У меня, для тебя есть чудные сандали - пришлось отдать свои любимые сандали. Сам я могу использовать печать для хождения по воде.

- Ты, что у бога спер сандали?! - Фи смеялась - Что бы их использовать мне придется снять латные сапоги, а это снимет сэтовый эффект с доспеха. Я не смогу использовать ни усиление, ни рассечение.

- От тебя и не потребуется. Все, что нужно это дождаться окончания моего дебафа и отправится в путь. Доспех придется снять, ты в нем плавать не сможешь.

Оставшиеся три дня мы собирали провиант в длинную дорогу. Как же приятно ощущать силу во всем теле. Как и прошлый раз, решил отметить возвращение силы. Два огромных огненных смерча появились на льду в открытом море. Я стал сильнее! Намного сильнее, чем был раньше!

Двадцать пять тысяч маны, две тысячи интеллекта и восстановление маны по пять тысяч в минуту! Ну, кто на новенького!

В прошлый раз я плыл через океан на корабле. В этот раз, мы сначала четыре дня бежали по льду, потом уже по воде.

Океан кажется прекрасным, если смотреть на него из под воды. Но если ты бежишь по нему, во время шторма, это настоящее приключение и испытание. Огромные волны, во время штормов, достигают пятидесяти метров и обрушивают вал воды с такой силой, что получаешь от этого урон. Тяжелее всего приходилось собакам. Они неделю не могли угнаться за нами, потом когда адаптировались, начались постоянные шторма. Мы попали в огромную зону, где сталкиваются два огромных атмосферных фронта. Холодный и теплый воздух создавали смерчи в открытом океане. Я в первый раз в жизни увидел циклон. Это наверно самое разрушительное стихийное бедствие в мире. Огромный, смерч шириной в несколько километров был в самом центре этой области. Самое ужасное, что он двигался в нашу сторону, и нам надо было его обойти и двигаться дальше.

Собак пришлось взять на руки и иначе их просто смывало в воду, а сами они встать на нее не могли. Около самого смерча мы едва не погибли, когда начался постоянный физический урон, а кожу не начало резать лезвиями ветра. Фи с собакой несколько раз падала в воду, но они выбиралась на поверхность воды.

Когда мы выбрались из этой жуткой климатической зоны, то просто дико радовались. Хризалида восхитительна и дарит удовольствие в самом разном проявлении. Например, чувство радости от спасения во время стихийного бедствия.

Как только перекусили, снова двинулись в путь. Собаки радовались больше, чем мы. Они ведь совершали самую великую прогулку в мире! Сколько веселья для них.

А потом мы вошли в море спокойствия, которое граничило с морем чудовищ. Его так прозвали из-за странной погоды - тут всегда очень спокойная погода, но сильные подводные течения. Вот тут то мы и встретили это чудо природы.

Прямо посреди моря на воде сидел кот и смотрел на нас.

Чудовища, Малик-Единственный, вне уровневый, вне

ранговый

И вот как, это понимать? Сидит здоровенная кошка, посреди океана и смотрит на нас.

- Саджи, обойдем или убьем?

Ответом стала небольшая молния, ударившая в воду около меня.

- Фи, возьми собак и отойди подальше. Уйти он нам не даст.

Как ответить на такое приветствие от именного чудовища? Молнией в десять потоков! Шарахнуло так, что уши заложило.

Кот протяжно зевнул, потом потянулся и начала меняться. Выросли огромные когти, клыки как саблезубой кошки, черная шерсть, по которой проходили всполохи молний. На шерсти появился замысловатый узор, который точно имел какое то значение. На кончиках ушей появились кисточки. И сам кот, вымахал до размера медведя.

Чудовища, Малик-Единственный(Горный Король), вне уровневый, вне ранговый

Ах ты комок счастья! Да ты оборотень!

Кот создал шесть шаровых молний разом и метнул в меня. Они летели медленно, и было просто заземлить их шестью булыжниками. Кота это сильно удивило, он сделал еще восемь молний, половину поглотил щит, другую заблокировал сопротивлением. Кот задумался и начал кидать в меня водяные лезвия. Да он, как и я, может использовать до девяти потоков сознания! Все лезвия увязли в щите.

Чудовища, Малик-Единственный(Огненный властелин), вне уровневый, вне ранговый

Кот снова начал менять свою форму. Шерсть и все тело начало излучать ауру огня. Вода начала кипеть вокруг него, он сам выглядел, как будто горел. Размер тела теперь достиг лошади. Эх, котик зря ты свою защиту включил, а своими действиями ты показал, что слаб в ближнем бою. Огонь мне не страшен, снял щит и начал подходить. Я и не такое пламя я могу вытерпеть! Малик усилил ауру огня насколько, что вода начала гореть, мы стояли в гигантском столбе пара. Я подошел на расстояние пяти шагов и остановился.

- Что дальше Малик? Может быть метеор? Или цунами? Хочешь, огненный смерч устрою?

Кот снова начал менять свою форму. Он стал полу-духовной сущность. Больше похож, на очень "густого" призрака с ярко-белой шерсть и красным глазами. Размер тела уменьшил до крупной собаки и смотрит прямо в глаза. О, да ты не совсем кот, ты что-то разумное.

Получен урон: 918900 ед. (**Игнорирование**: 1 155 597 ед).
3440/3440 ед.

Кот решил использовать самое сильное, что имел - ментальные атаки на близкой дистанции. Да, обычного игрока это бы смяло, только вот я бывал в пустыне, где воздух и земля горят, а ткань реальности так тонка, что видны души летающие в астрале.

- Нет, Малик, я не поддамся на ментальные атаки. Но ты очень интересный и я не стану тебя убивать. Ты ведь очень слаб в ближнем бою, потом и не стал нападать, используя свои когти, а лишь пугал ими.

Захотелось погладить это перепуганное животное, но кот выставил щиты и не желал, что бы к нему прикасались. Тело вернулось в обычный вид, и теперь он был самым обычным котом. Ну ладно, Малик, посмотри кто терпеливей. В упор начал расстреливать щит кота маленькими огоньками. У меня маны очень много и вообще я могу так до бесконечности.

Кот сдался через сорок минут, что показывает его, как очень сильного противника. Снял шит и прыгнул на меня со своими зубами и когтями. Я закрылся рукой, а этот перепуганный бедняга пытался закусать меня до смерти. Но было щекотно от таких атак, бедный кот, был готов умереть только в бою, но его никто не трогал. Взял за шкирку это недоразумение и посмотрел ему в глаза.

- Я тебя не трону. Успокойся.

Поставил кота воду и погладил его. Кот смотрел на меня ошарашенно и молча принимал обычное поглаживание.

- Какой-то ты неправильный кот. На людей кидаешься, ласку не принимаешь. Ладно, удачи. Было весело.

Кот так и остался сидеть, ничего не понимая. Вернулся к Фи и мы продолжили бежать к в сторону моря чудовищ. Нам еще три дня бежать до него, потом найти реку жизни и уже там искать город с родителями.

Первый плавающий город Визирь мы смогли найти только через неделю. Это была самая приятная часть пути. Мы бежали по воде ночь, и казалось, что мы бежим по светящемуся звездному пути. Тишина, ночь и лишь мы четверо на этом пути звезд. Жители встретили нас во все оружия. Хотя я бы наверно тоже испугался, когда на тебя во время штиля, ночь, прямо по морю несутся два человека с собаками со скоростью пятьдесят метров в секунду. За нами был шлейф, из брызгав воды, смотрелось очень эффектно.

На полном ходу сначала ушли от выстрелов из стационарных корабельных орудий, а потом запрыгнули на

палубу одного из кораблей.

- Мы люди, стрелять не надо. У нас нет злых намерений.

Собаки рычали, но не нападали. Люди не опускали оружие и были готовы напасть. А так нас не понимают, видимо язык не знакомый.

- Ау люди, меня кто-нибудь понимает?

Вышел, какой-то старичок в вязаной одежде с национальными узорами. Ну точно отступник!

- Чего тебе мальчик?

- Я ищу семейную пару. У них при себе, пара собак такой же породы как мои. Они прибыли на один из плавающих городов два года назад.

Старичок переглянулся с мужчинами, те начали брать нас в кольцо.

- Мы своих не выдаем.

- Я их сын. Собаки наши семейные. Родителей зовут Арман и Камелия. Отец рыбак, мама швея.

Все расслабились. А, понятно, они думали, что я охотник за головами.

- Чего ты обычным способом до нас не добрался?

- У меня не было времени и возможности найти корабль досюда. Я случайно узнал о самом существовании таких городов.

- Понятно. А мы уж перепугались, думали опять охотники за головами пришли. Твои родители осели на одном маленьком острове Фанг, находящемся в реке жизни в восточной части мира. Сам остров - это один из перевалочных пункт, где встречаются плавающие города и корабли из большого мира. Они прибыли на другой плавающий город, я там с ними и встретился. Они пробыли там два месяца, и сошли, как только мы до него доплыли. Я перебрался в этот город, так что тебе, мальчик, сильно повезло, что я здесь оказался.

- Спасибо за информацию. Можете показать на карте, где располагается остров. И примерное течение реки жизни на ней.

***

Идзуми, продолжил свой сорванный отпуск. Последний месяц они с Тиамадом отдыхали в горах, спускались на лыжах и самодельных сноубордах. Идзуми осушил кружку с горячей похлебкой и сказал.

- Да, люди умеют отдыхать. Жаль, что такой вид отдыха почти забыт.

- На самом деле, он теперь не так развит, но не забыт. У них в

колониях и хороших станциях, есть имитации таких видов отдыха. Некоторые игроки отдыхают таким же образом в Хризалиде.

- Это все мелочи, Тиамад. Завтра едем на горячие источники!

В этот момент на горизонте показался горящий огонек.

- Идзуми, я все хотел спросить. А где киир с которым ты все время ходил. (*прим.автора: киир - раса кошкоподобных животных из мира Идзуми)

- На Танатосе оставил. Он плохо перенес смену плотности энергии этого мира, на Танатосе она наиболее высокая. Пусть там отдыхает.

- Ну, видимо он уже отдохнул и теперь решил вернуться к хозяину.

Огромный кот с разбега накинулся на Идзуми и начал его вылизывать. Тиамада смутила такая реакция.

- Как-то он необычно реагирует. Чего ласки не просит или мяса, как обычно.

Идзуми посмотрел в глаза кииру и начал "слушать" ответ своего питомца.

- Говорит, что встретился противника способного создавать по десять зарядов, и большим сопротивлением к силе. Малика пощадили и отпустили в момент, когда он был готов умереть.

- А чего трансформации не использовал?

- Ну, полностью сменить форму он не может. Меня не было рядом, как источника силы. А противник легко блокировал все его атаки. В общем, он и в правду выжил лишь чудом, вот и радуется, что добрался до меня.

Питомец симбиотического типа киир, был верным другом Идзуми. Уже не одну сотню лет они путешествуют вместе.

- Во всем этом мире есть лишь один человек способный создать столько зарядов разом. И твоему питомцу, довелось с ним встретится и выжить. Мда, чем более велики сущности, тем меньше им кажется мир.

***

Таламей чувствовал себя самым счастливым богом на свете. Он встретил человека, способного его ранить. А ведь у него был всего лишь сто семидесятый уровень.

- Я подожду Саджи. Надеюсь, из тебя вырастит хороший богоубийца, лучшим из всех претендентов.

Бог хоть и был в астрале, но от всей души зло рассмеялся.

- Но если ты замедлишь свое развитие, я сам приду по твою душу и заставлю двигаться в нужном мне направлении.

***

Мы уже три недели бежали по воде, поэтому решили отдохнуть в этом городе. Фи вышла из игры, а я собирал информацию о плавающих городах и реке жизни. Кто знает, может родители, снова куда-то переехали.

Местные жители были очень прокачанными. Я не встретил ни одного человека ниже пяти сотого уровня. Причем тут были и люди и гномы и даже троли. Эльфов были единицы, в основном это были маги, отвечающие за поддержку города в жизнеспособном состоянии.

Я спал всего шесть часов, а когда вернулся в игру, сразу отправился в путь. Иногда для разнообразия мы плыли, иногда ныряли и плыли в этом светящемся потоке воды. Сама вода, если попить, давала бонусы на живучесть и выносливость. Светящийся планктон давал бафы на силу и дух.

Нам пришлось бежать на другой конец океана ужаса, для того чтобы найти нужный остров. В море чудовищ мы не заходили, старый вояка был прав, то, что тут обитало, было просто чудовищем среди чудовищ. Родина всех монстров.

Чудовища, Летающий кит, 1431, рейд-босс

Это чудо летало по небу прямо в облаках, а когда подлетало к облаку, начинался дождь из ледяных стрел. Урон зашкаливал, мы чуть не погибли, от одной случайно атаки. Он излучал ауру холода и это создавало такой эффект на небольшом участке неба. Это безумие! Он в три раза сильнее любого ранее встреченного мной противника!

До острова Фанг мы смогли добраться, только через две недели по реке жизни, попутно посещая все встречные города и пополняя провиант.

Остров был средних размеров. Местные жители были рады видеть новые лица и с охотой подсказали, где поселился рыбак с женой швеей.

У самой кромки леса стояла одинокая деревянная хижина. Из печной трубы валил дым, на полянке перед домом была одна из собак, вторая собака сидела с отцом на причале. Он рыбачил покуривая свою трубку, а я, почуяв этот аромат понял, как сильно я скучал по этом запаху табака.

- Фи, я останусь тут надолго. Я тебе об этом уже говорил. Если хочешь, можешь вернуться на континент, сандали можешь

оставить себе.

- Дурачок - Фи улыбнулась - я тебе уже говорила и не раз, я останусь с тобой, мой избранный.

- Я не твой избранный. - никогда не понимал женских шуток.

- Это уже мне решать. - девочка победно улыбнулась.

Я пошел вперед, как долго я этого ждал, сколько сил приложил к тому, чтобы найти, тех, кто мне так дорог. Собаки тоже почуяли знакомый запах, скуля и счастливо виляя хвостом, пошли просить ласки у отца. Начали тыкаться в него носом и облизывать лицо.

- Здравствуй, отец! ... Я дома.

***

Фемида вышла из игры и открыла крышку медкапсулы. За последнее время она сильно утомилась. Три с половиной месяца они с Саджи непрерывно путешествовали в поисках его родителей. Мальчик не понимает всей своей значимости для нее. Она устало прикрыло глаза ладонью.

- Глупый, глупый Саджи. Ты мой избранный и я в этом абсолютно уверена. Только ты придаешь этому слову слишком простое и обыденное значение, не смотря на свой могучий интеллект.

Девочка вылезла и капсулы, сходила в душ смывая мед.раствор из капсулы и пошла на кухню. Организм требовал срочно перекусить.

На кухне отец с матерью ели домашний пирог.

- Добрый день Фиджи. Как твои успехи? Саджи нашел, что ищет?

- Нашел. Сейчас ему нужно время насладится счастьем, я пока отдохну, а то совсем утомилась с этой непрерывной гонкой по морю.

- Ты все еще в Хризалиде? Почему так долго? Может ты выбрала не того избранного?

- Нет отец, он наверное сильнейший маг в мире и это при условии, что он еще не развит и не имеет класса.

- Уф, как у вас там все сложно. По твоим расчетам, через сколько лет ты до нас доберешься?

- Думаю около пяти. Плюс минус два года в зависимости от того, как Саджи будет продвигаться. Другие варианты развития будущего я не рассматривала, они слишком маловероятны. Мам, а вы сейчас где?

- Все там же. Перекресток миров.

Фиджиральдинья Эльмаро, гражданка Лунар, в игре просто Фемида смотрела на Землю, через огромное панорамное окно в потолке.

- Я никуда не тороплюсь, отец. Всему свое время.

Конец первой книги. 5/01/14